

LE NOUVEAU
Pif

N° 723

8F.



SUPER
DE LA SEMAINE:
LA CHEVALERIE

UNE NOUVELLE BD:
LES AVENTURES
D' **YVAIN**

UN GRAND
DOCUMENT
HISTORIQUE

**AU TEMPS DES
CHEVALIERS**

RAHAN

La justice du clan

et son gadget
LE MINI-COLT
A FLECHETTES

HEBDOMADAIRE 39^e ANNÉE - 8 F TTC DONT TVA 4 % FRANCE. ALGÉRIE : 6 DA. 425 CFA. ITALIE : 2600 L. LIBYE : 0,6000 DL. MAROC : 17 DH. 6000 CFA. 3 F5.
CANADA : \$ 1,75. ESPAGNE : 165 PTAS. BELGIQUE : 60 FB. HAÏTI : 9 G. TAHITI : 200 CFP. LA RÉUNION : 11,2 F. TUNISIE : 20 MILIMES. 300 F.

M 2806 - 723 - 8,00 F

Attention, attention à vos blagues la Fête commence!



**DU RIRE
DES JEUX
DES GAGS
et toujours
des jeux
à gagner!**



**N.M.S. PUBLICATIONS
PIF-GADGET**

126, rue La Fayette
75461 PARIS CEDEX 10.
Tél.: 246.92.25
Télex: EDIPF 640067 F.

Directeur de la publication:
Jean-Claude Le Meur.

Rédacteur en chef:
Jean Ollivier.

Secrétariat général:
Nicole Marliac.

Rédaction:
Jean Ollivier, Roger Lecureux,
Claude Bardavid, Roger Dal,
Jean Pénichon, Pierre Veillé,
Léon Wisznia.

Directeur artistique:
Sacha Kleinberg.

Réalisation:
Robert Andreucci (Rédacteur
en chef technique),
Gilbert Favrie, Michèle Lecreux.

Maquette:
Michel Cassou, Carlos Muñoz.

Marketing:
Jean Martin (Etudes, gestion).

Commercial:
Marc Monfroy (Ventes N.M.P.P.),
Pierre Sebahoun (Abonnements):
Tél.: 287 97 40 poste 28).

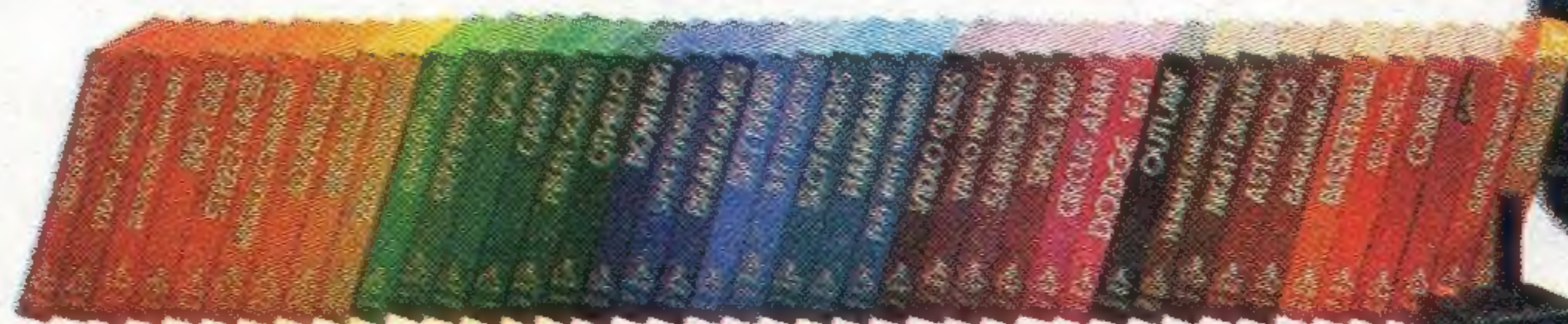
Promotion, relations
extérieures:
Andrée Gigaud.

Publicité:
Media-Cosmos-
3, avenue de Madrid-
92521 Neuilly. Tél.: 747.16.00.
Jean-Pierre Soupa (Directeur),
Suzel Messerschmitt
(Chef de publicité).





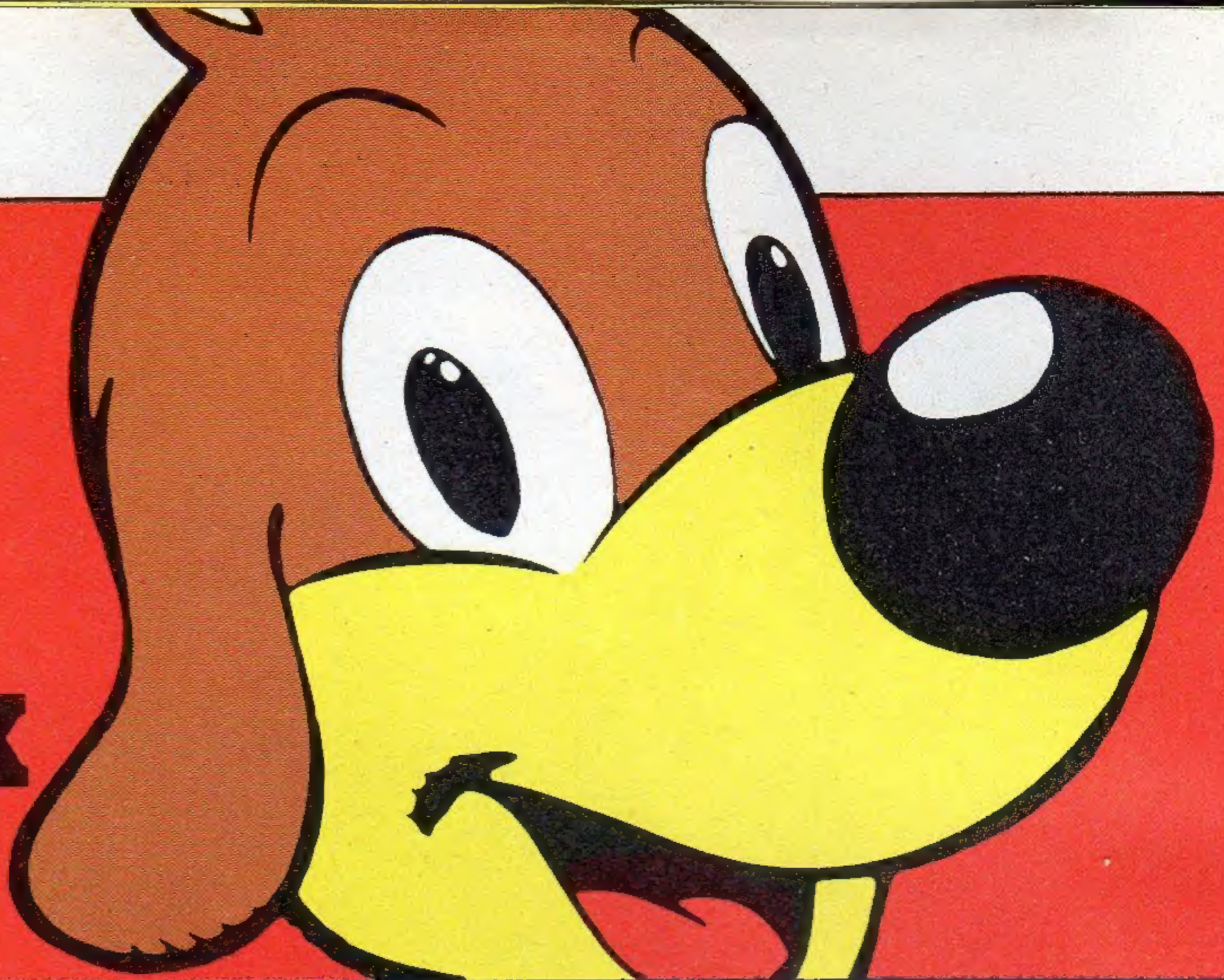
E.T.¹, la star du film de Spielberg, en vedette chez toi! E.T. qui a besoin de toi, qui est perdu sans toi. E.T.? C'est la nouvelle exclusivité Atari. Un jeu vidéo vraiment fantastique! Pour joindre les siens, E.T. doit reconstituer les 3 morceaux de son téléphone interplanétaire. Aide-le à éviter les agents du FBI qui veulent les lui voler. Sauve-le des savants qui veulent faire d'E.T. un cobaye. Évite-lui les pièges, les trappes, tous ces puits profonds où les hommes cherchent à le faire tomber... Sauve E.T. des Terriens! Et dépêche-toi. Ses réserves d'énergie s'épuisent... Retrouve l'univers merveilleux du film de Spielberg en découvrant ce nouveau et passionnant jeu vidéo Atari.



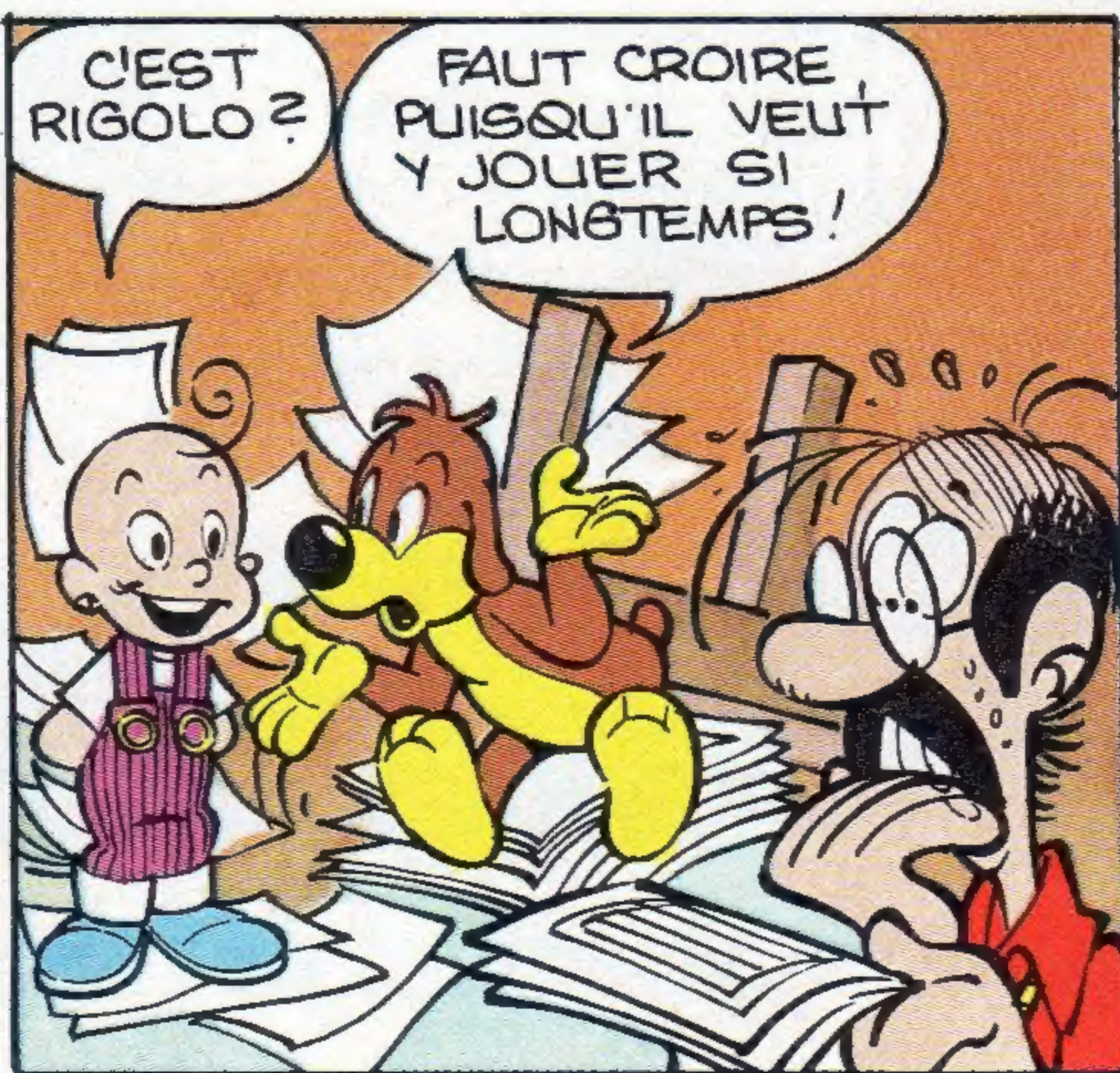
Plus de 1500 jeux vidéo qui déchaînent les passions.

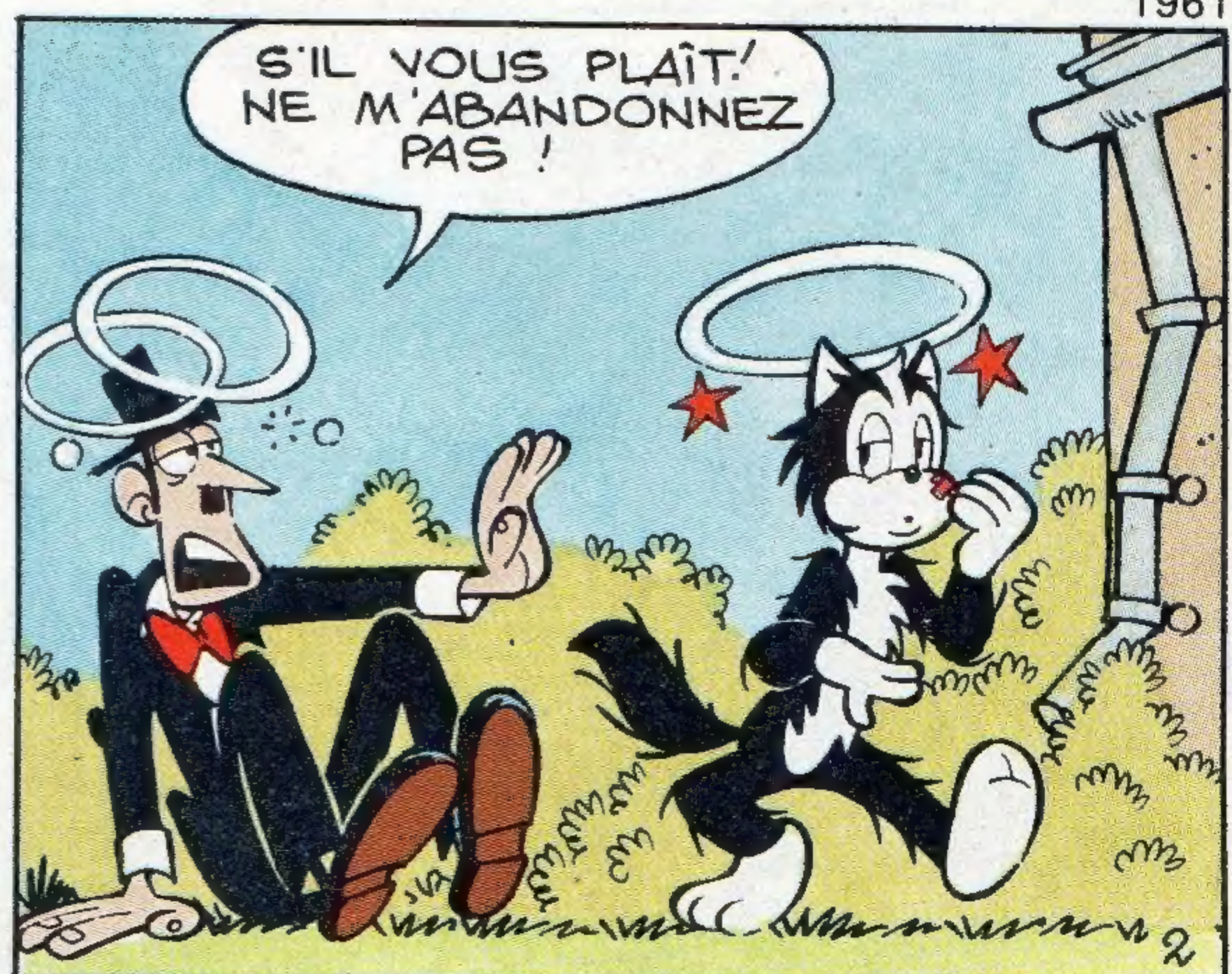
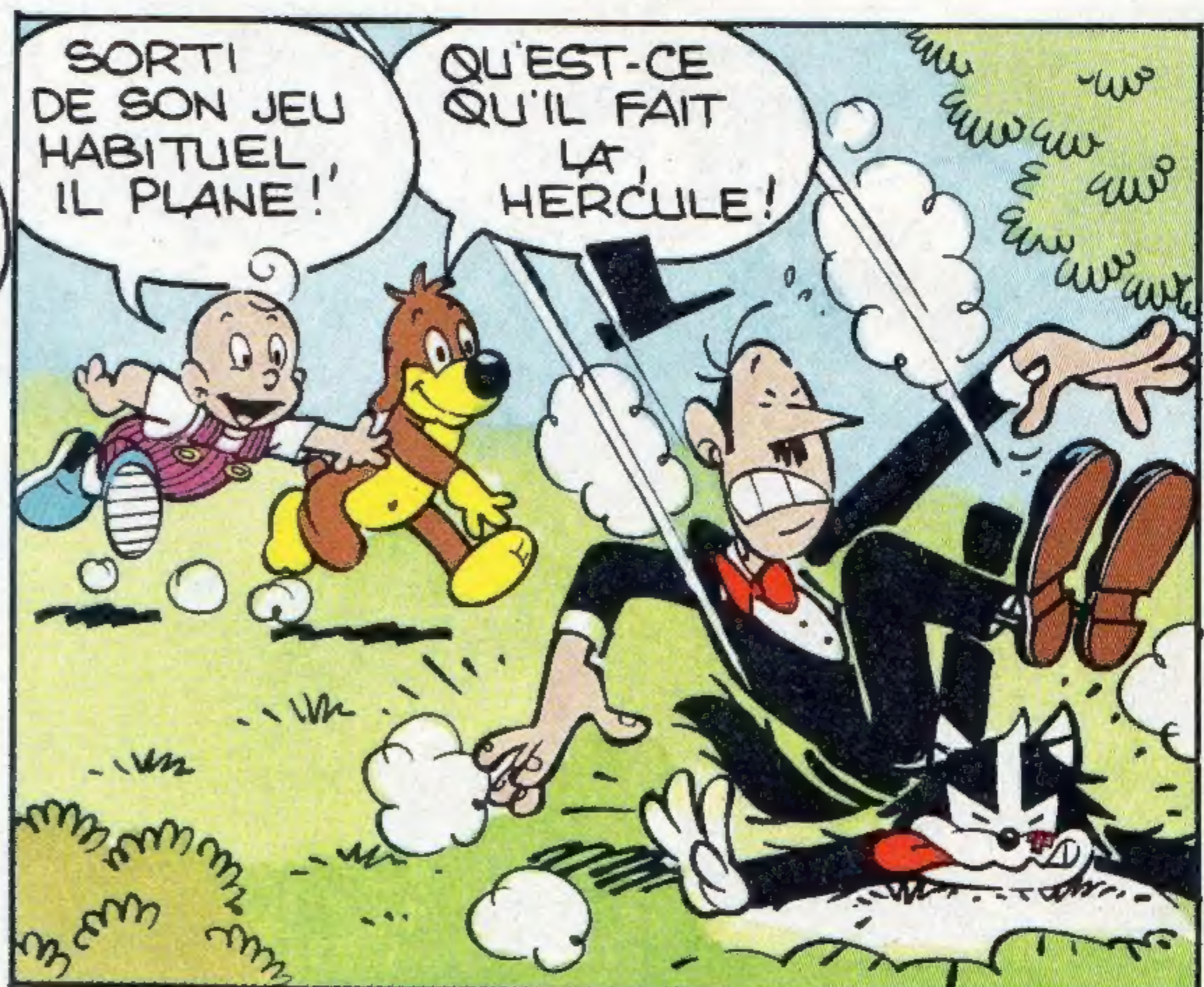
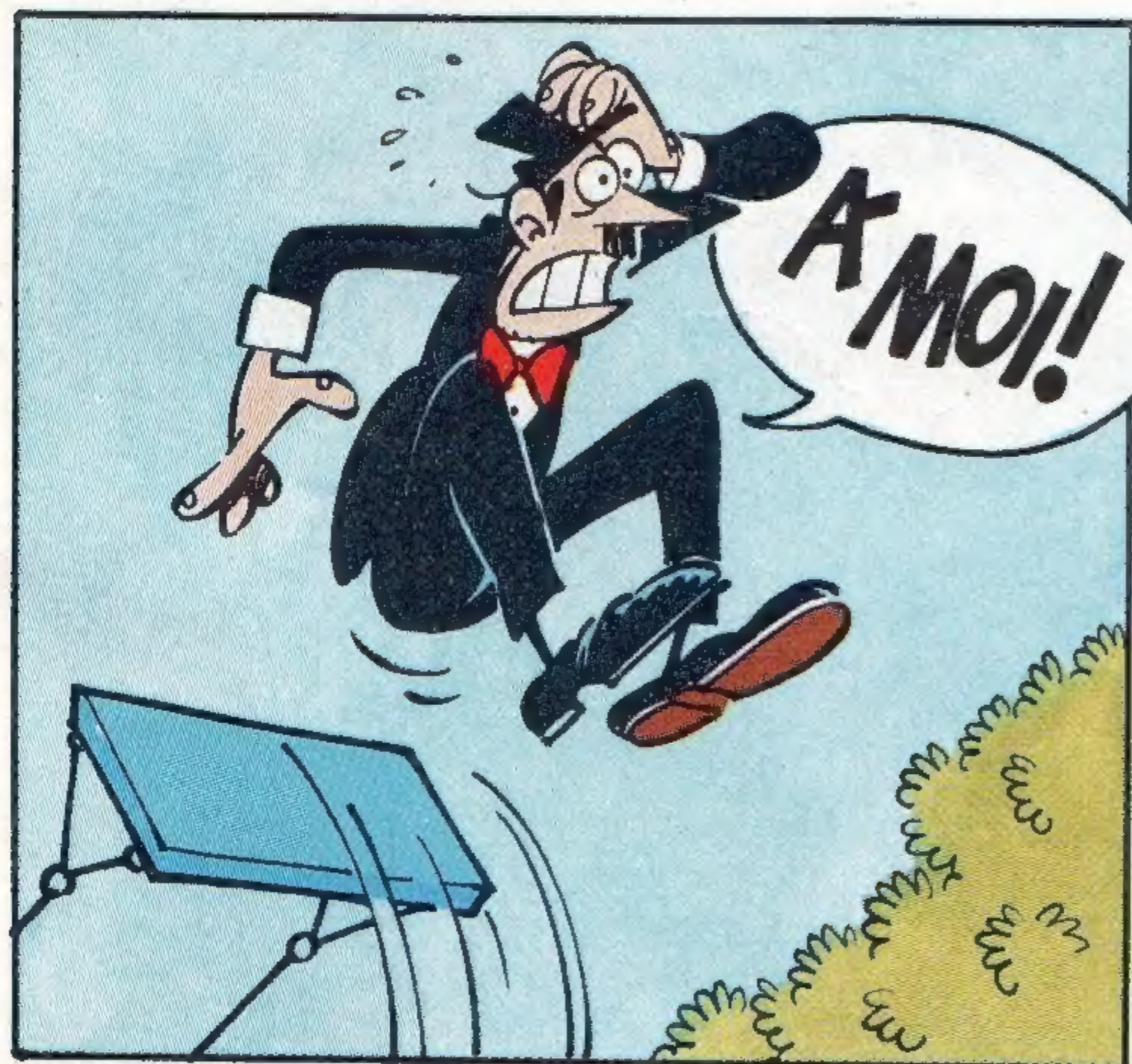
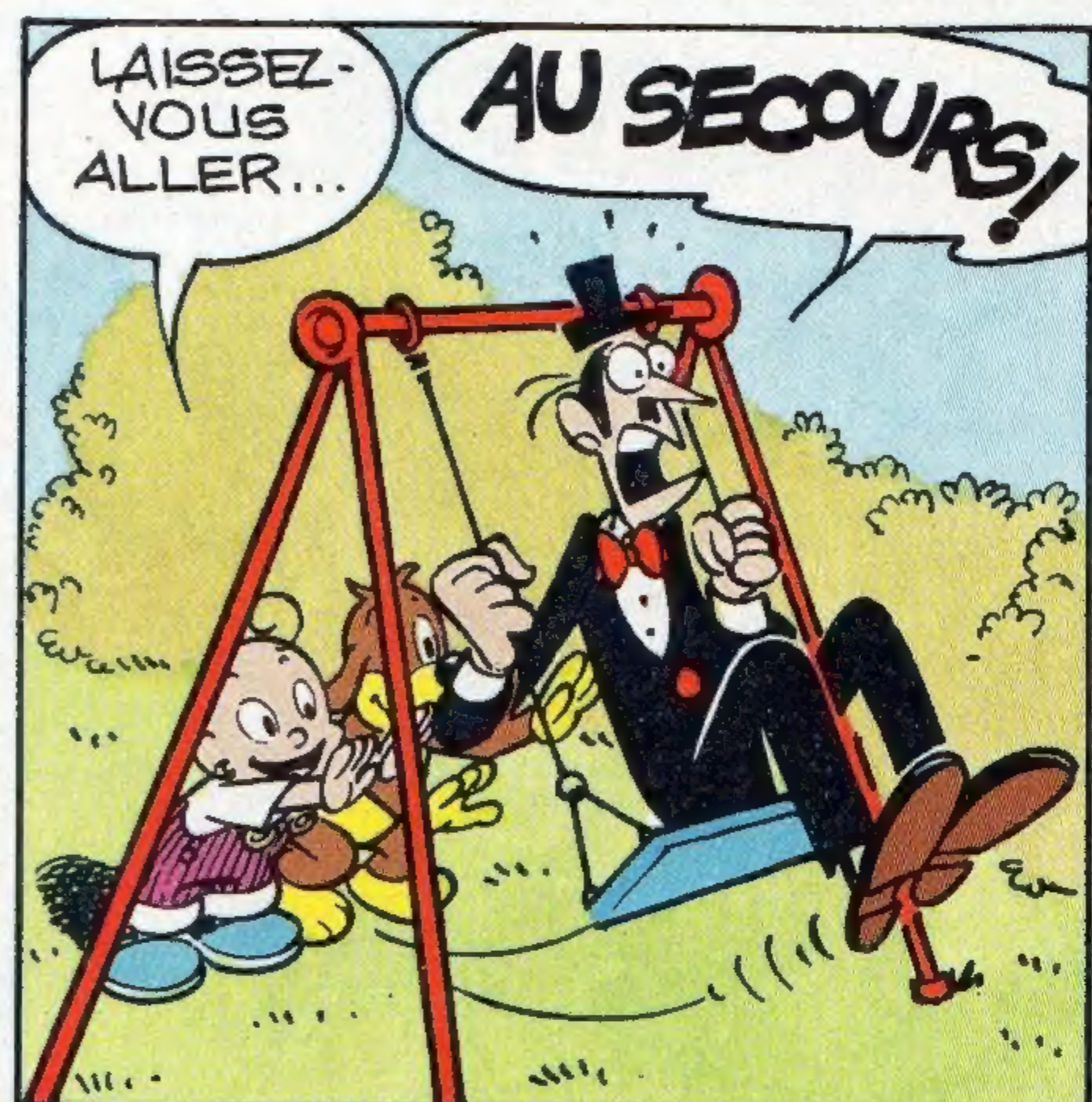
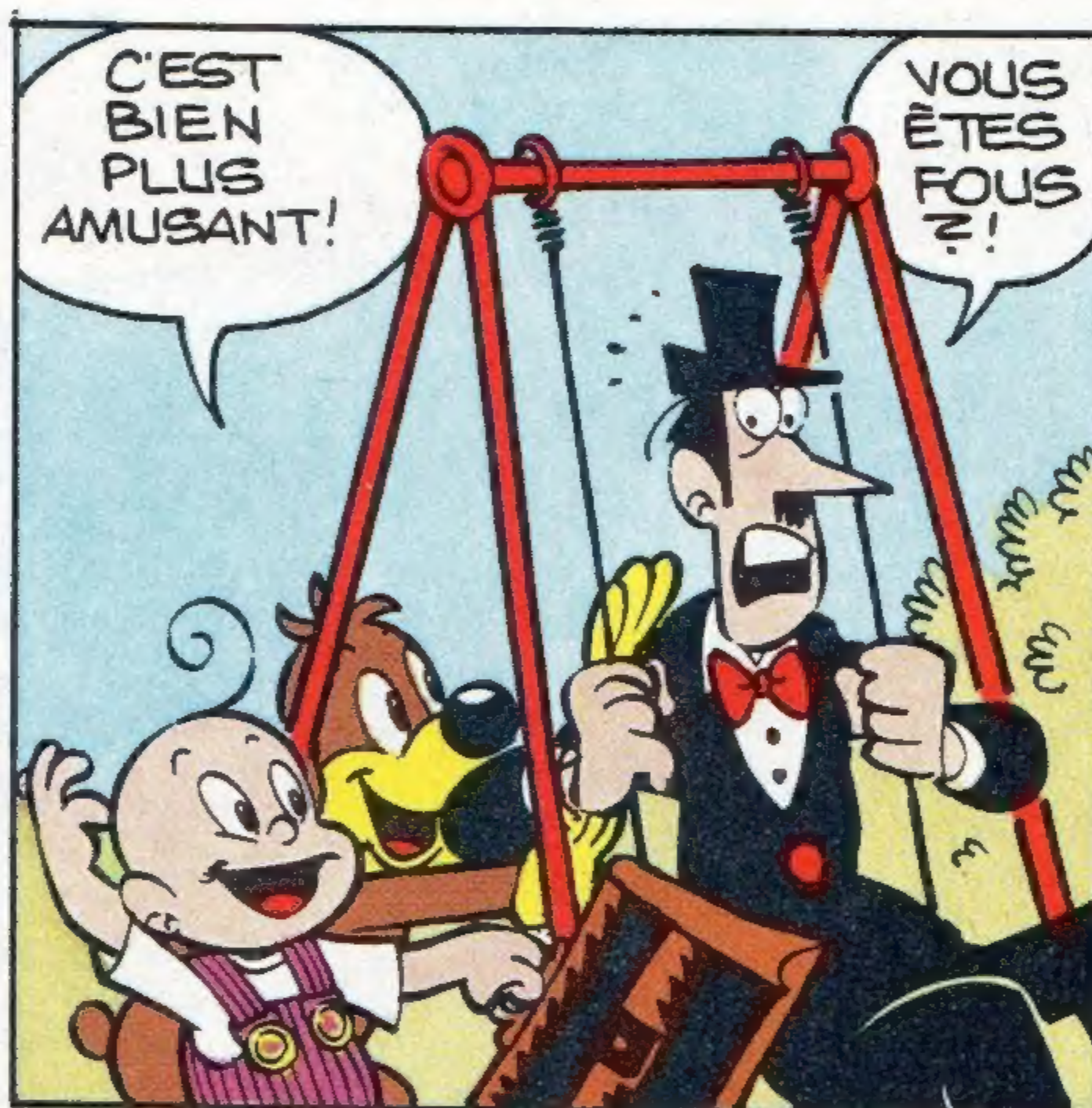
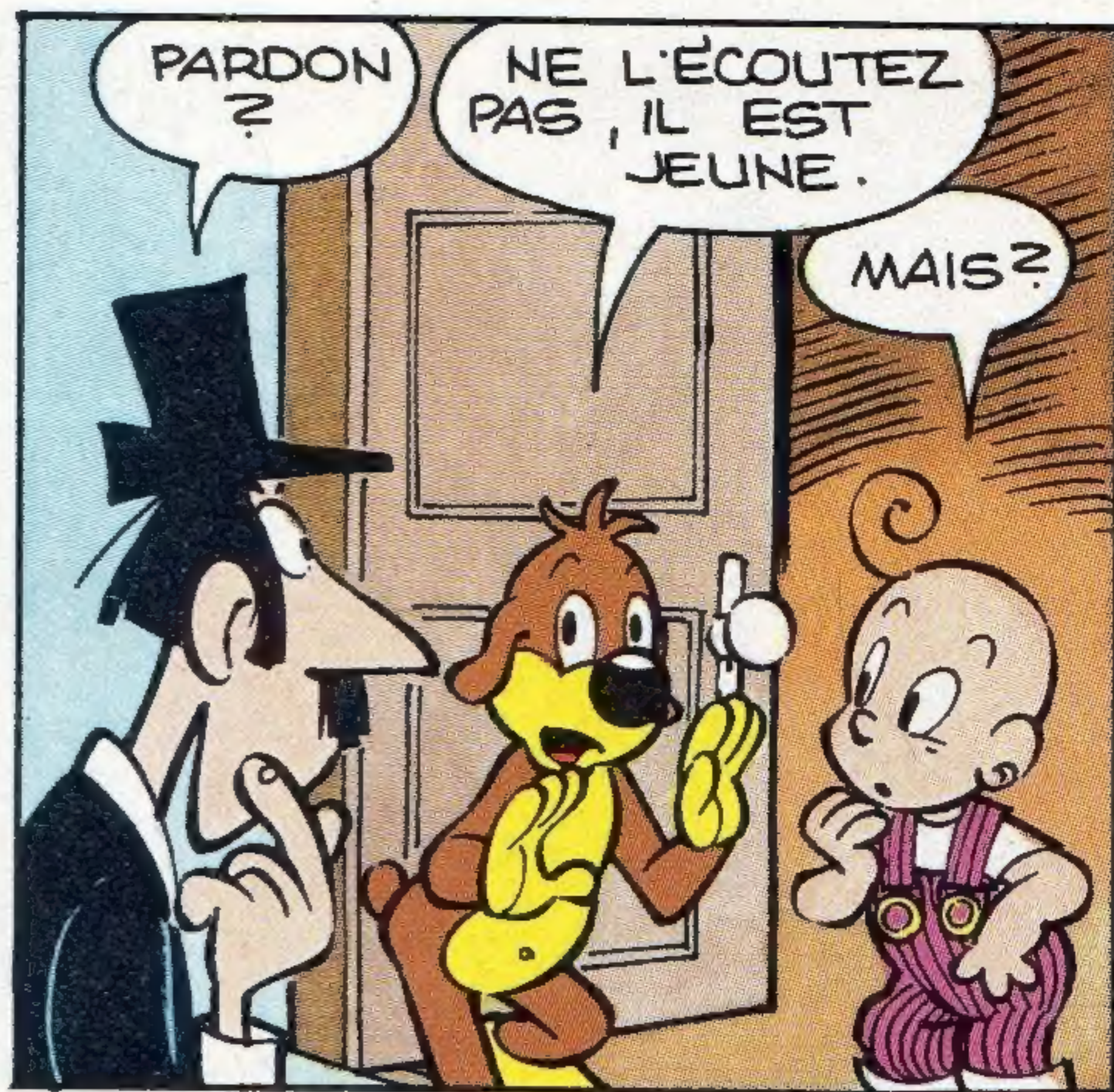
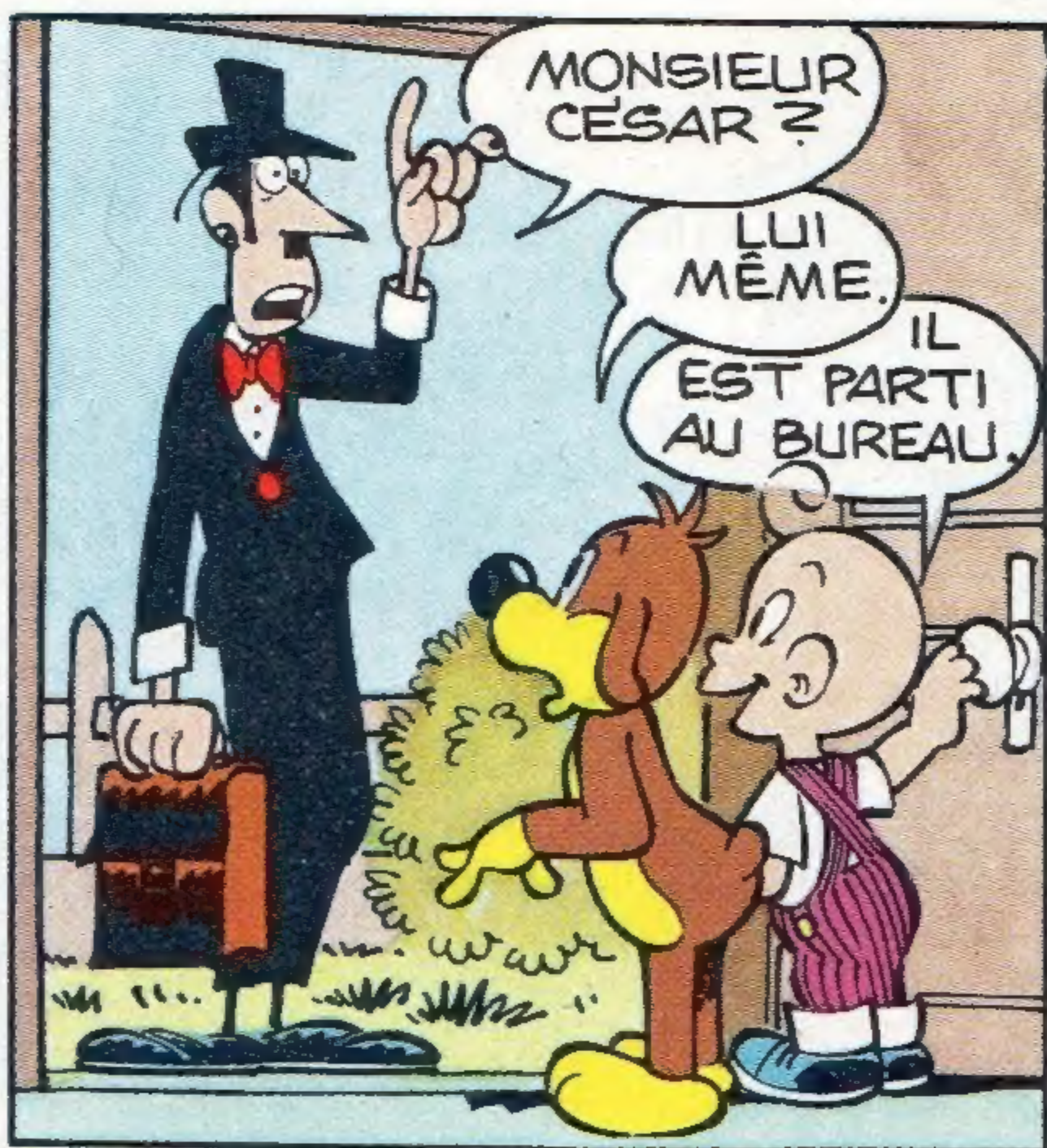
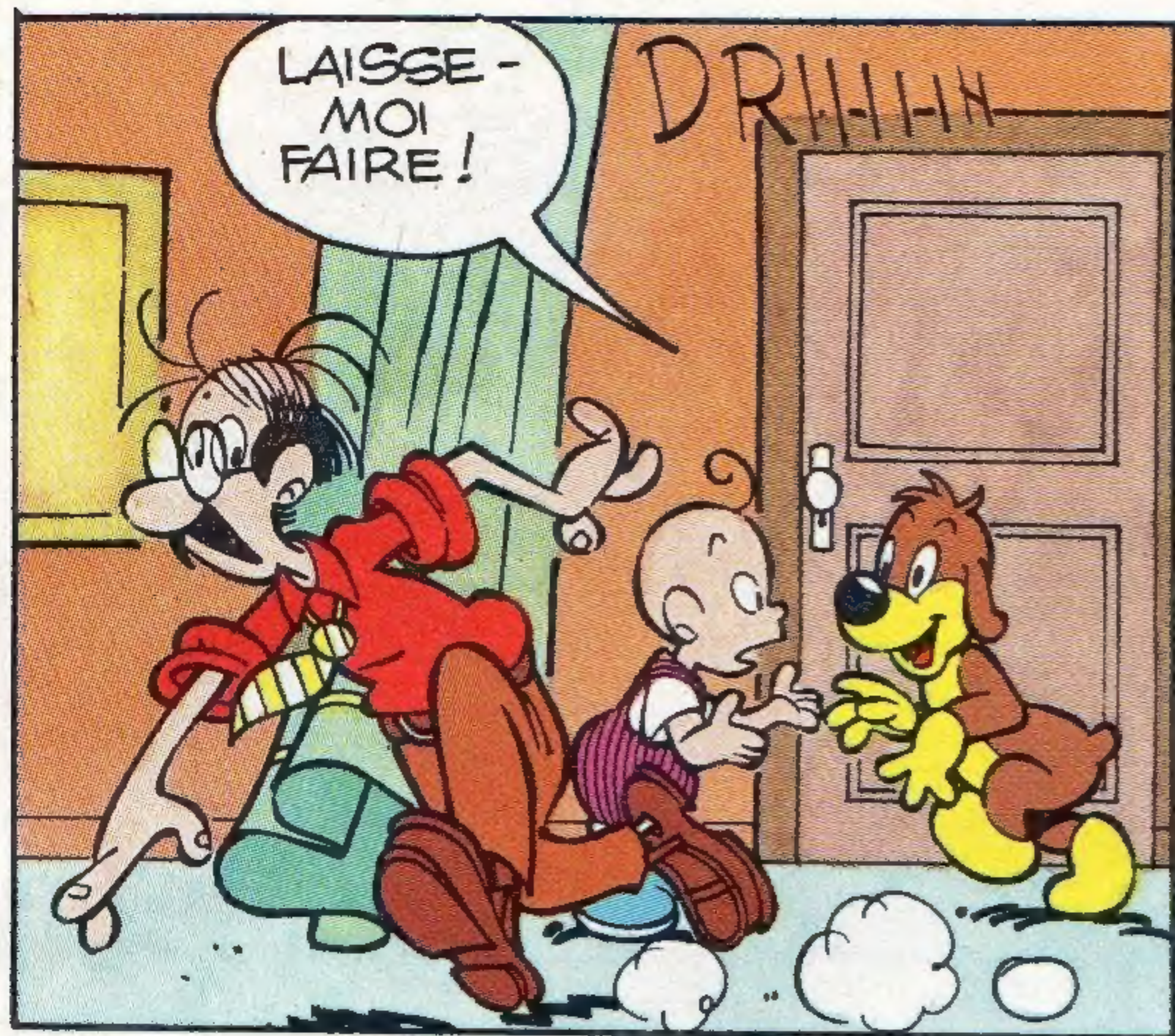
Pif

Les impôts nouveaux sont arrivés

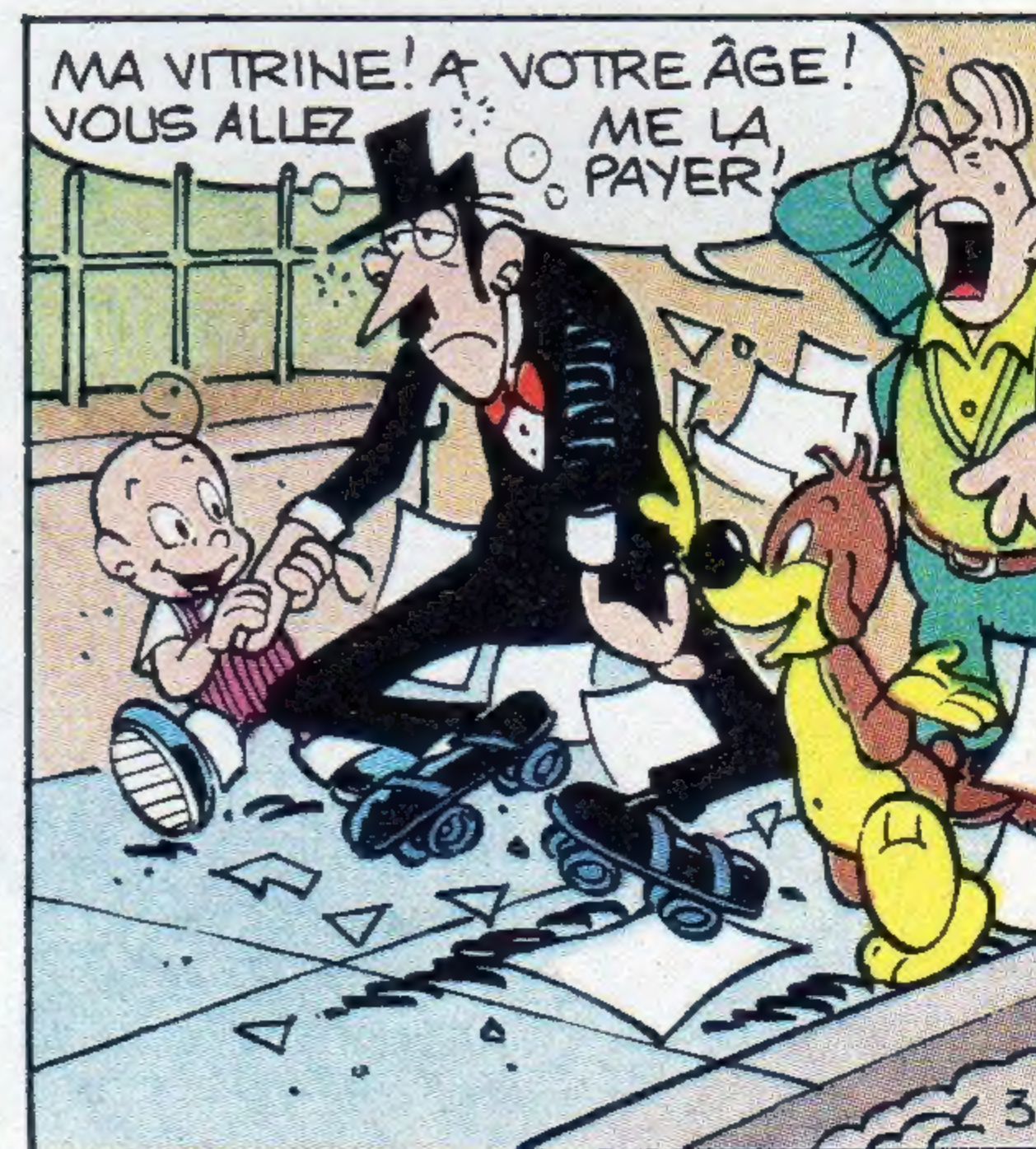
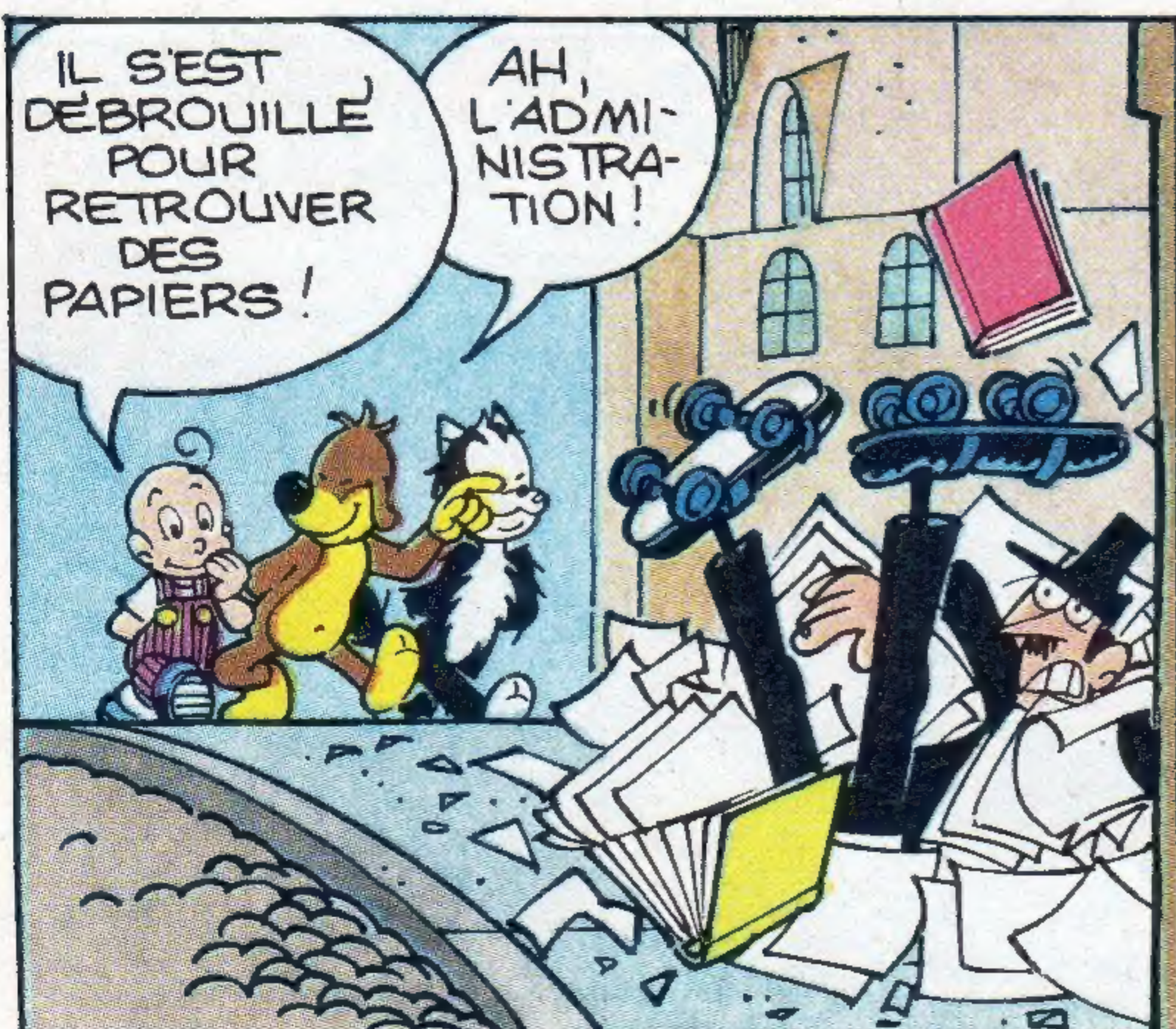
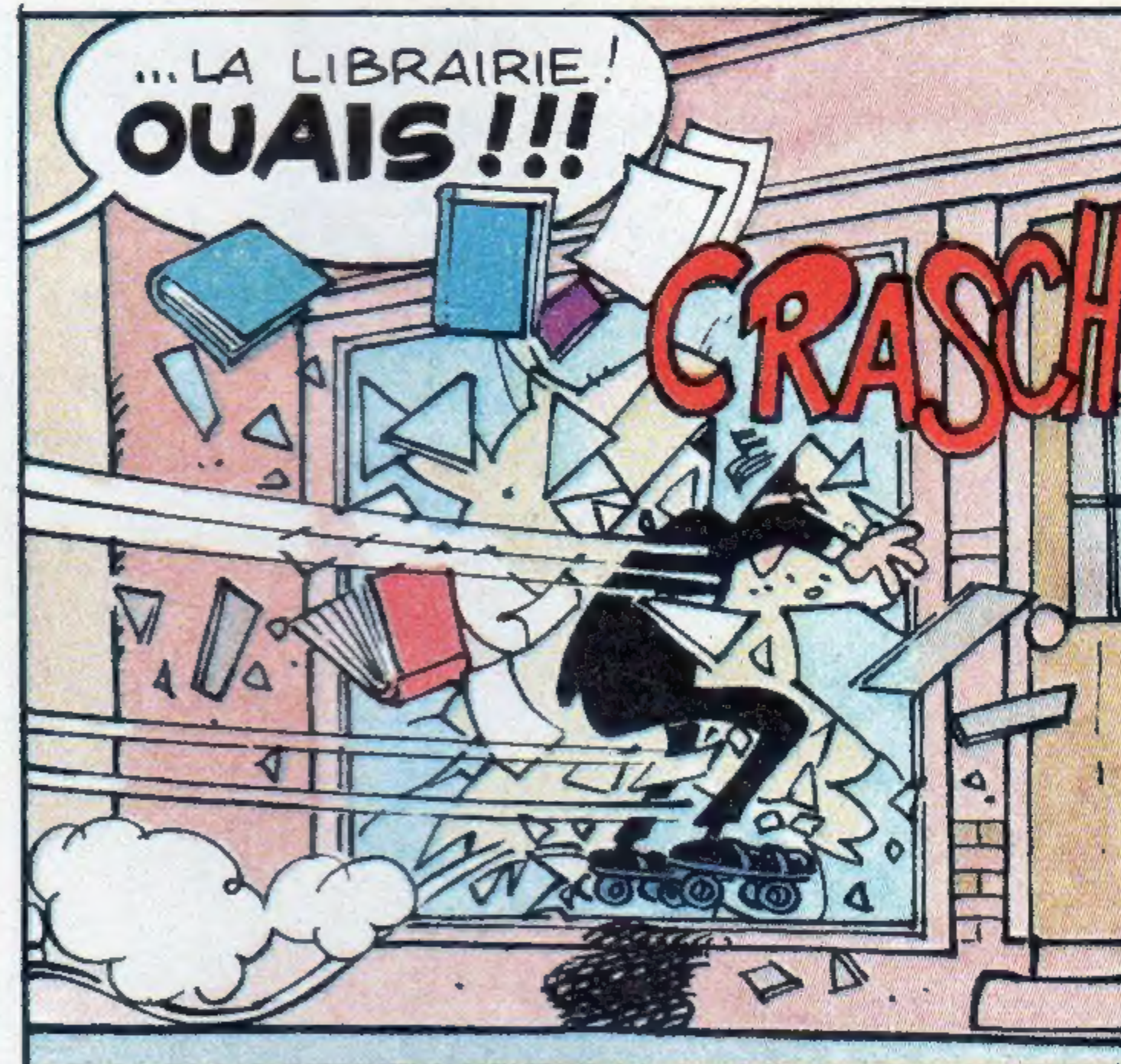
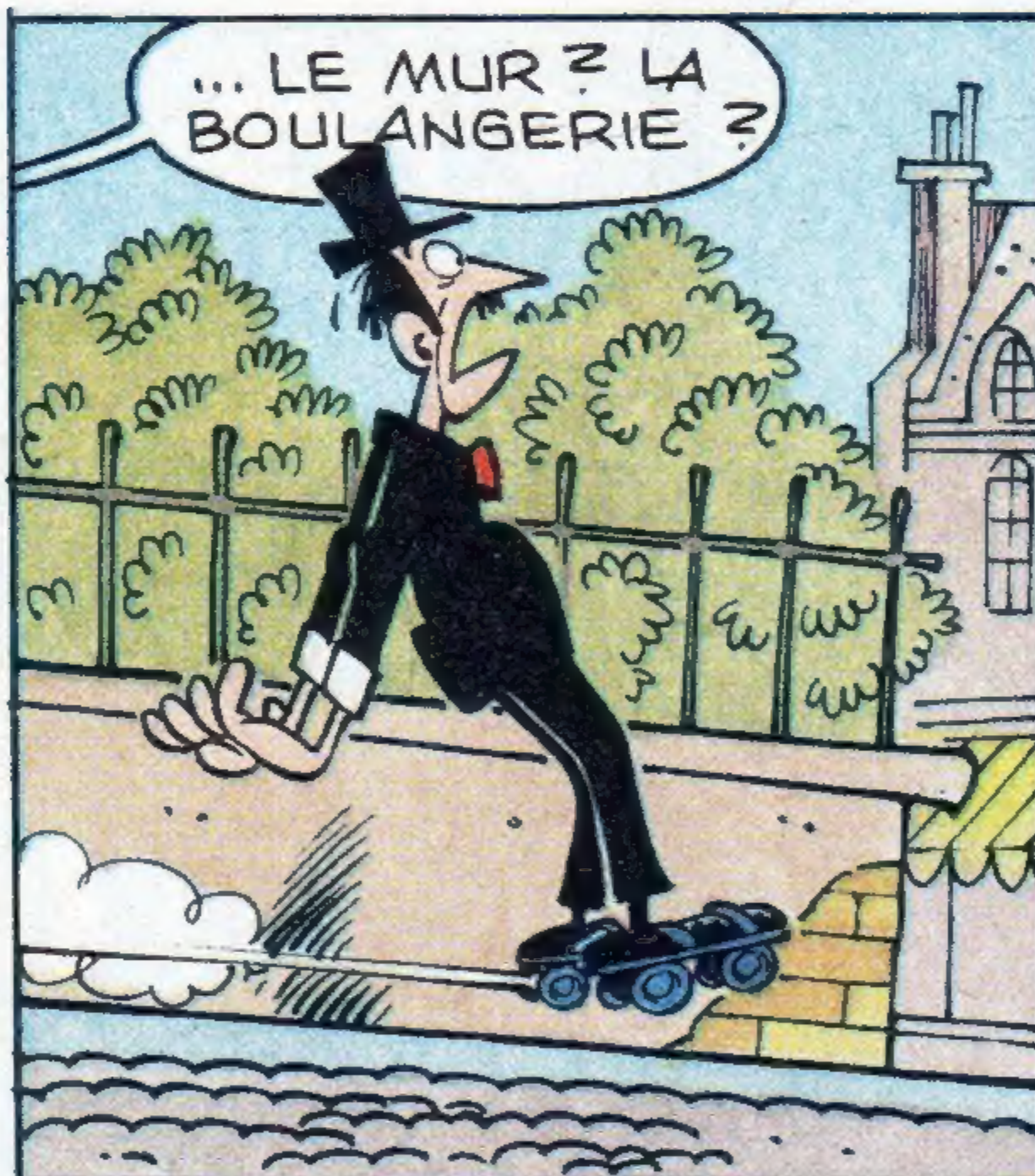
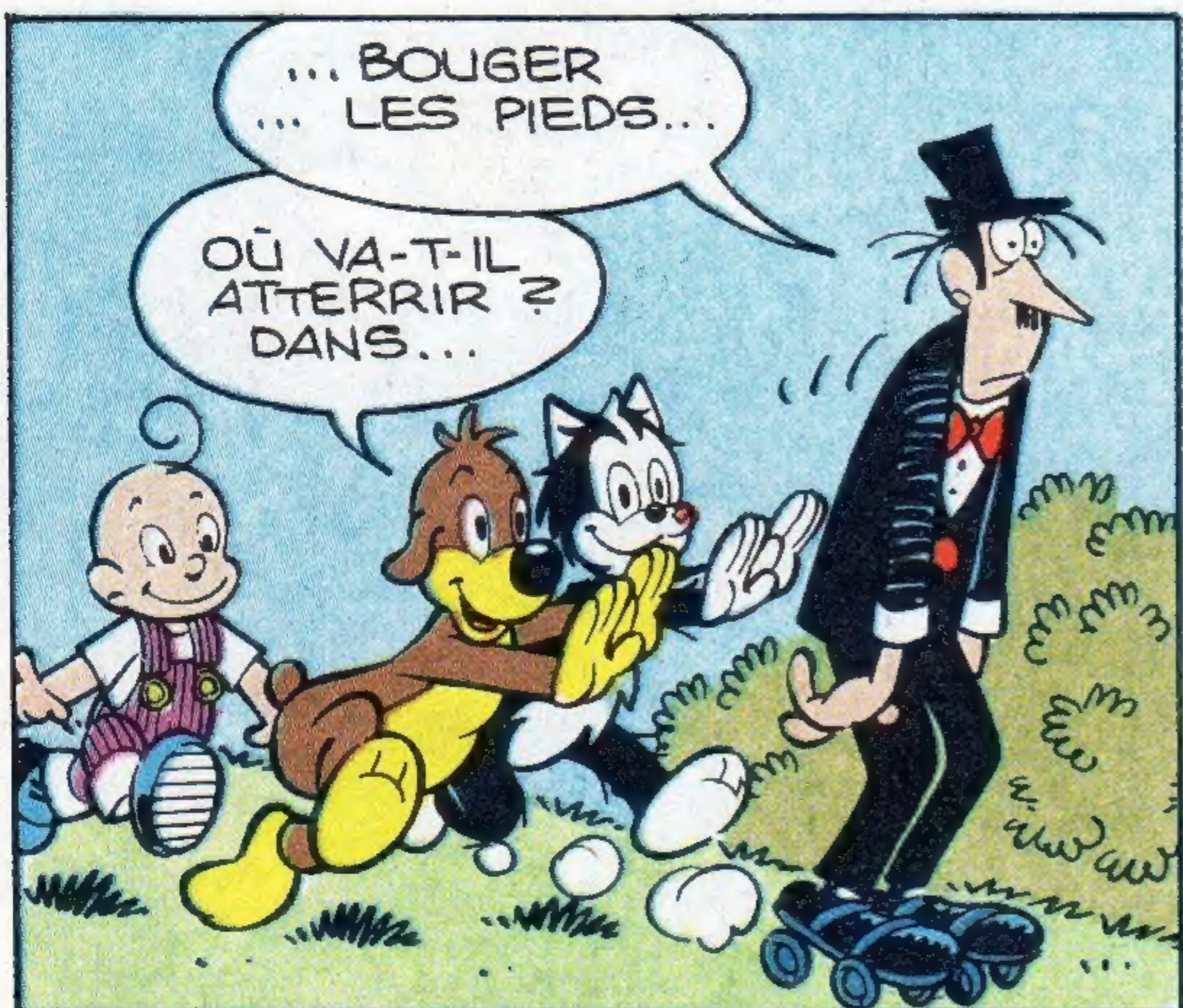
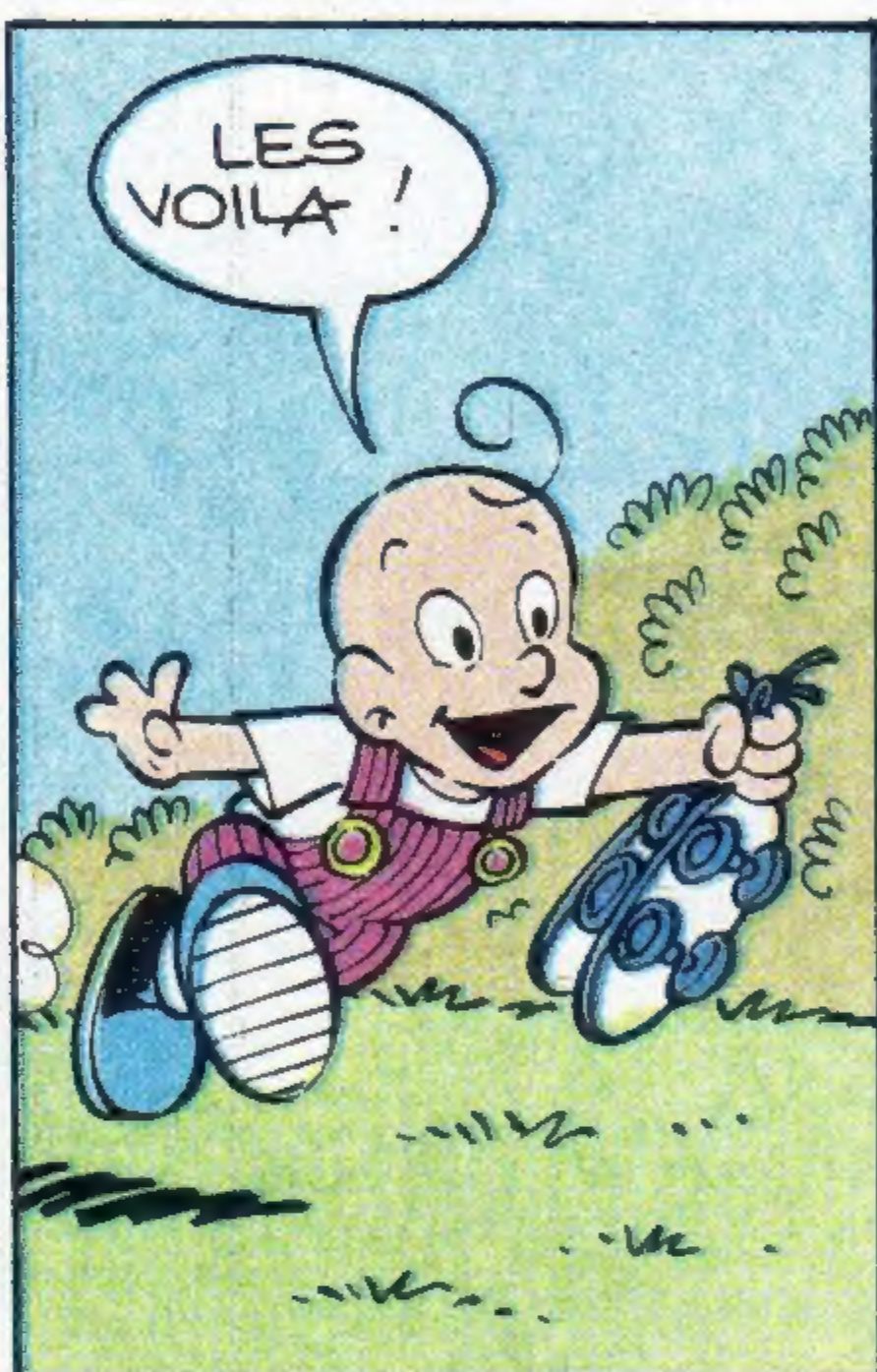
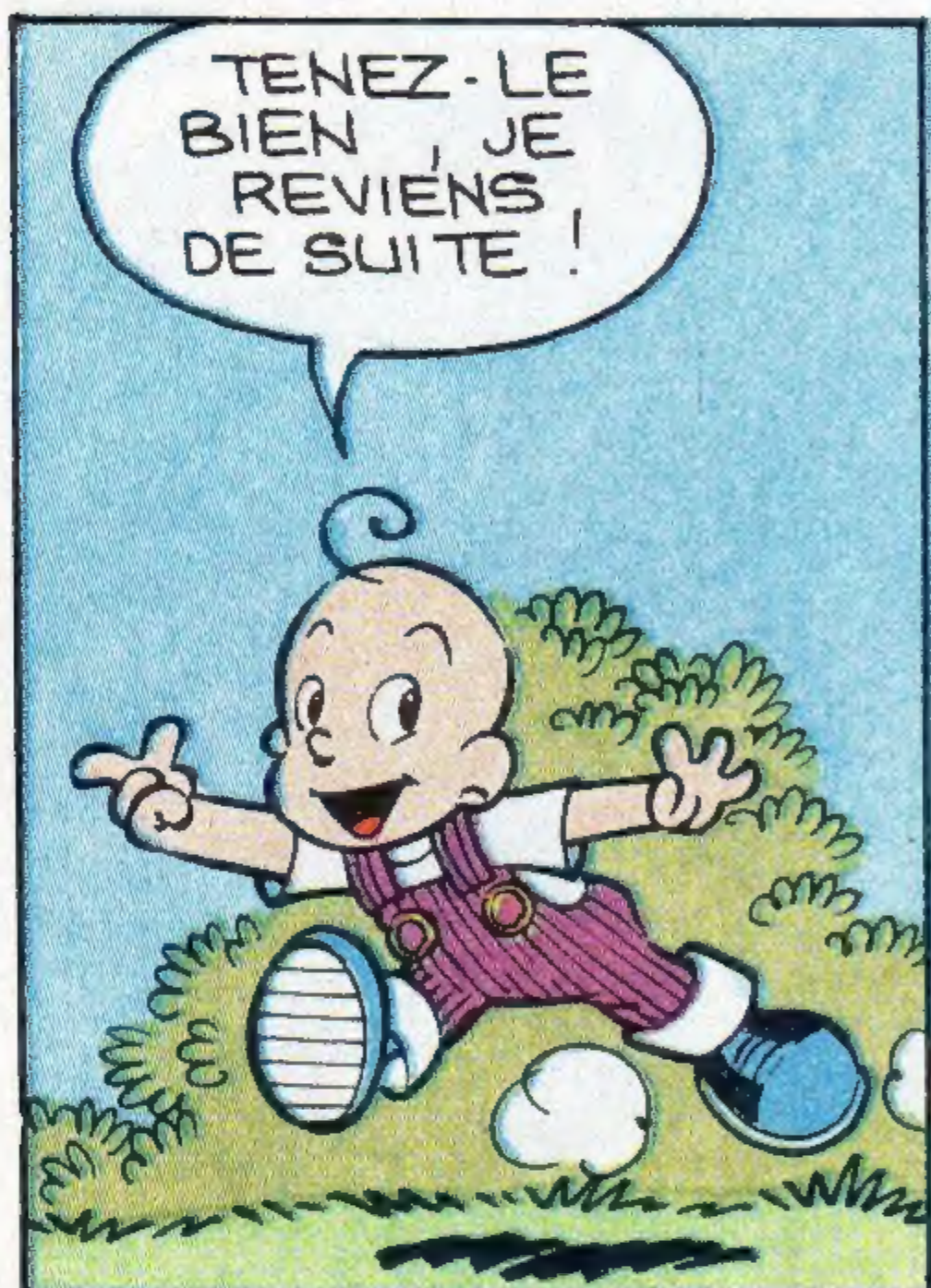
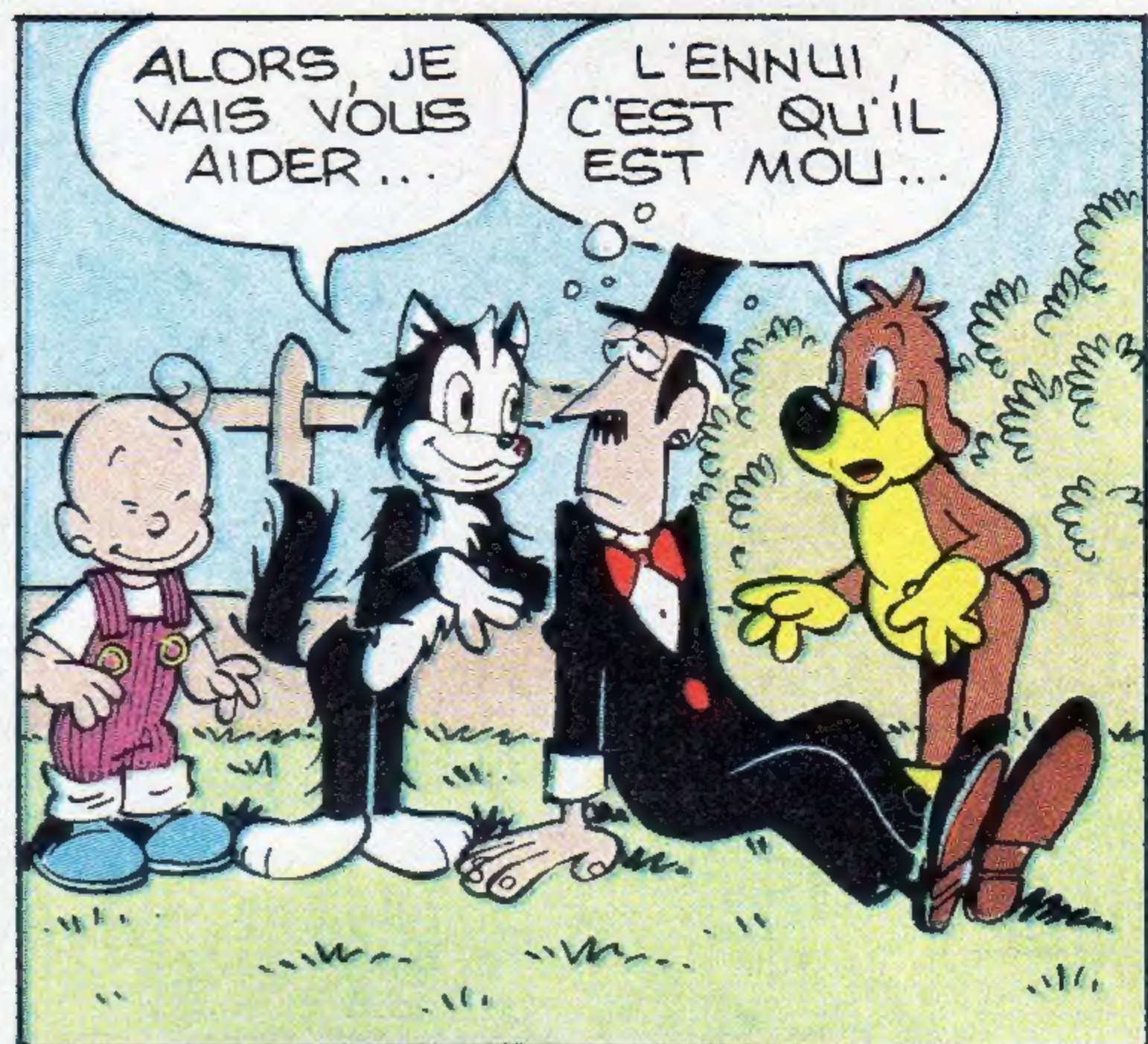
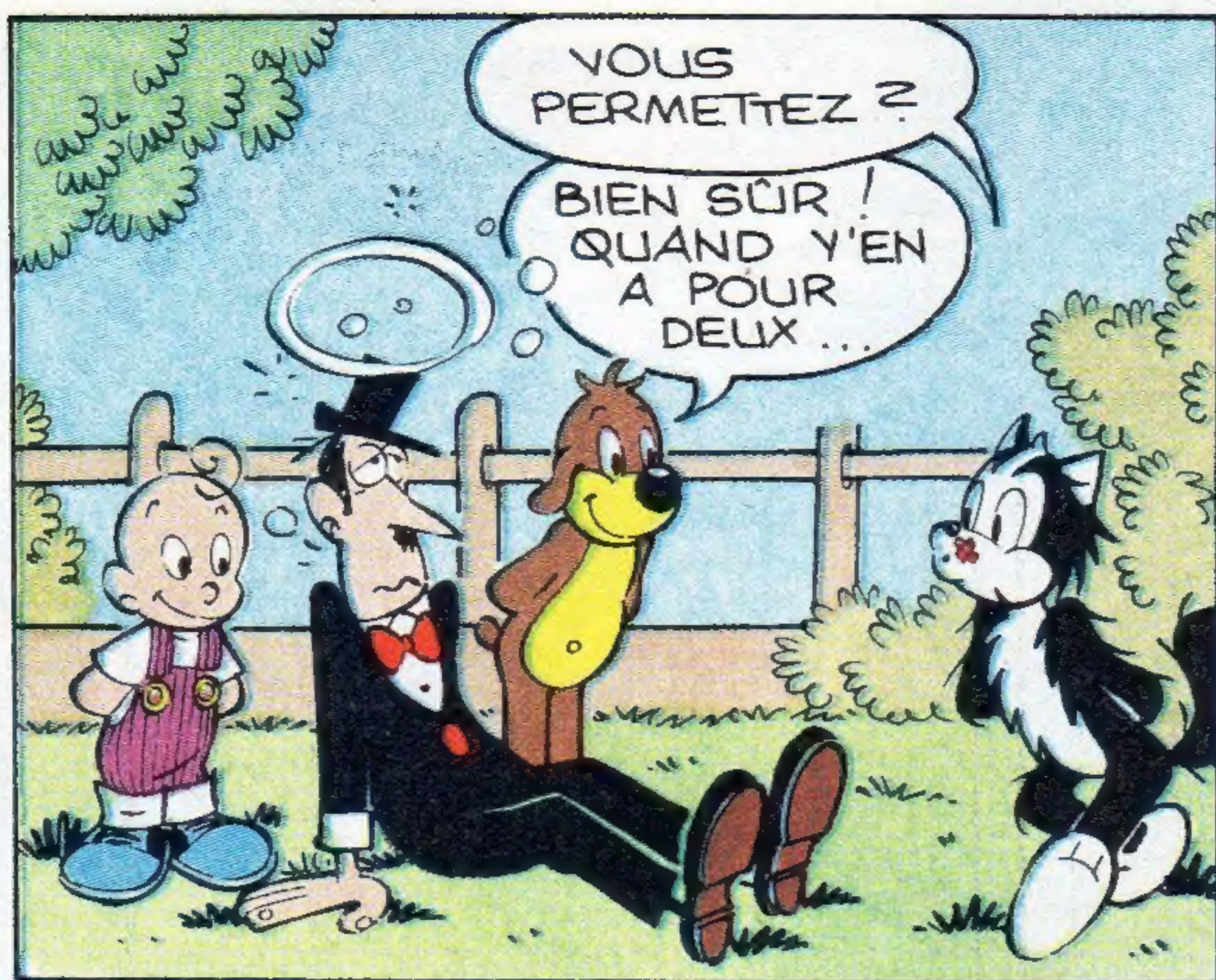


© Ed. VAILLANT 1961



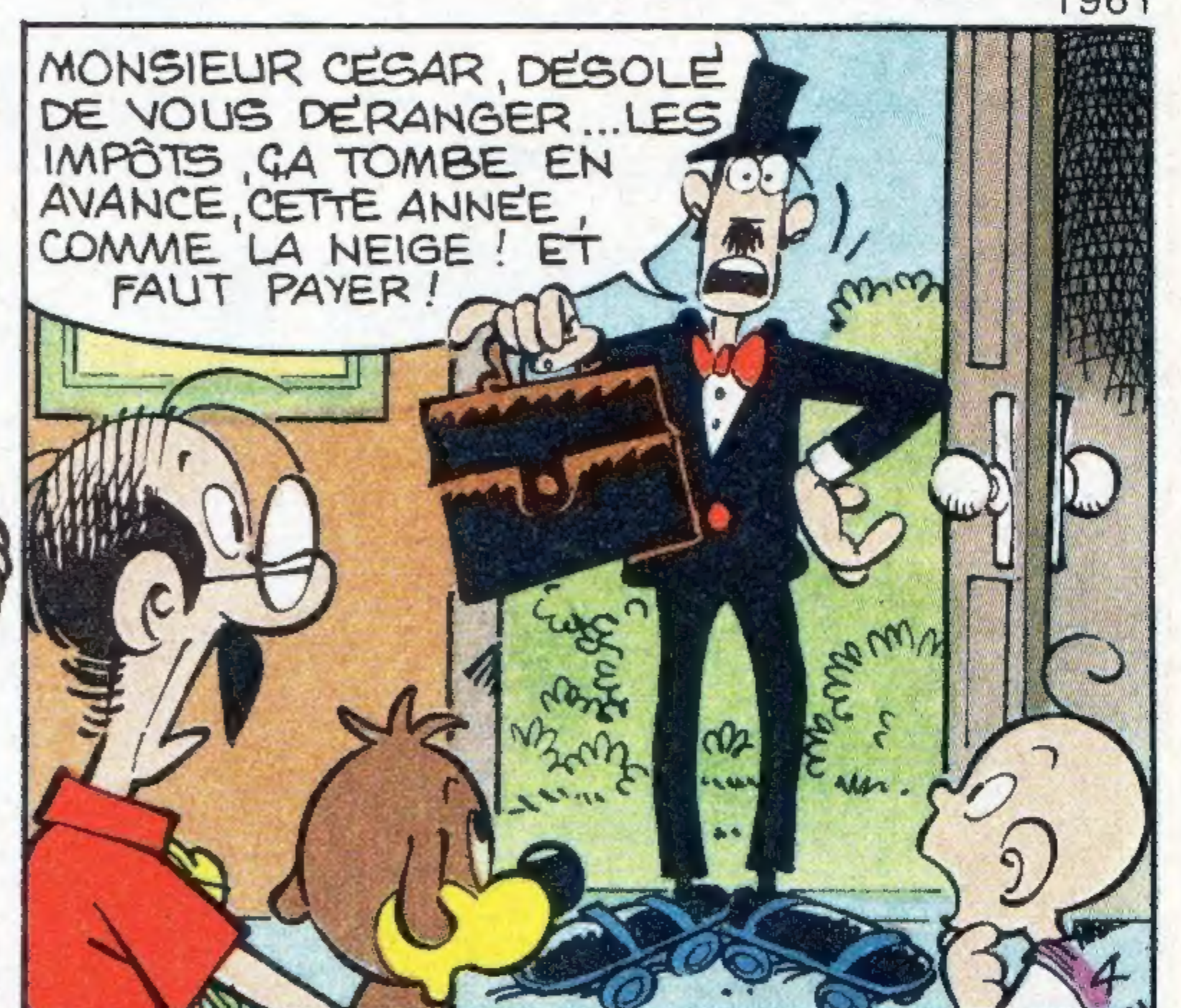


1961





1961



52 NUMÉROS POUR 336F AU LIEU DE 416F, C'EST SUPER!

ÉCONOMISE 80F EN T'ABONNANT AU NOUVEAU PIF

SOIT 10 NUMÉROS GRATUITS

TU RECEVRAS EN PLUS UN CADEAU MYSTÈRE!

BULLETIN D'ABONNEMENT AU NOUVEAU PIF

83 05 01

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____ VILLE _____

Je suis un garçon ☐ une fille ☐ né(e) en 19__

FRANCE EXCLUSIVEMENT :

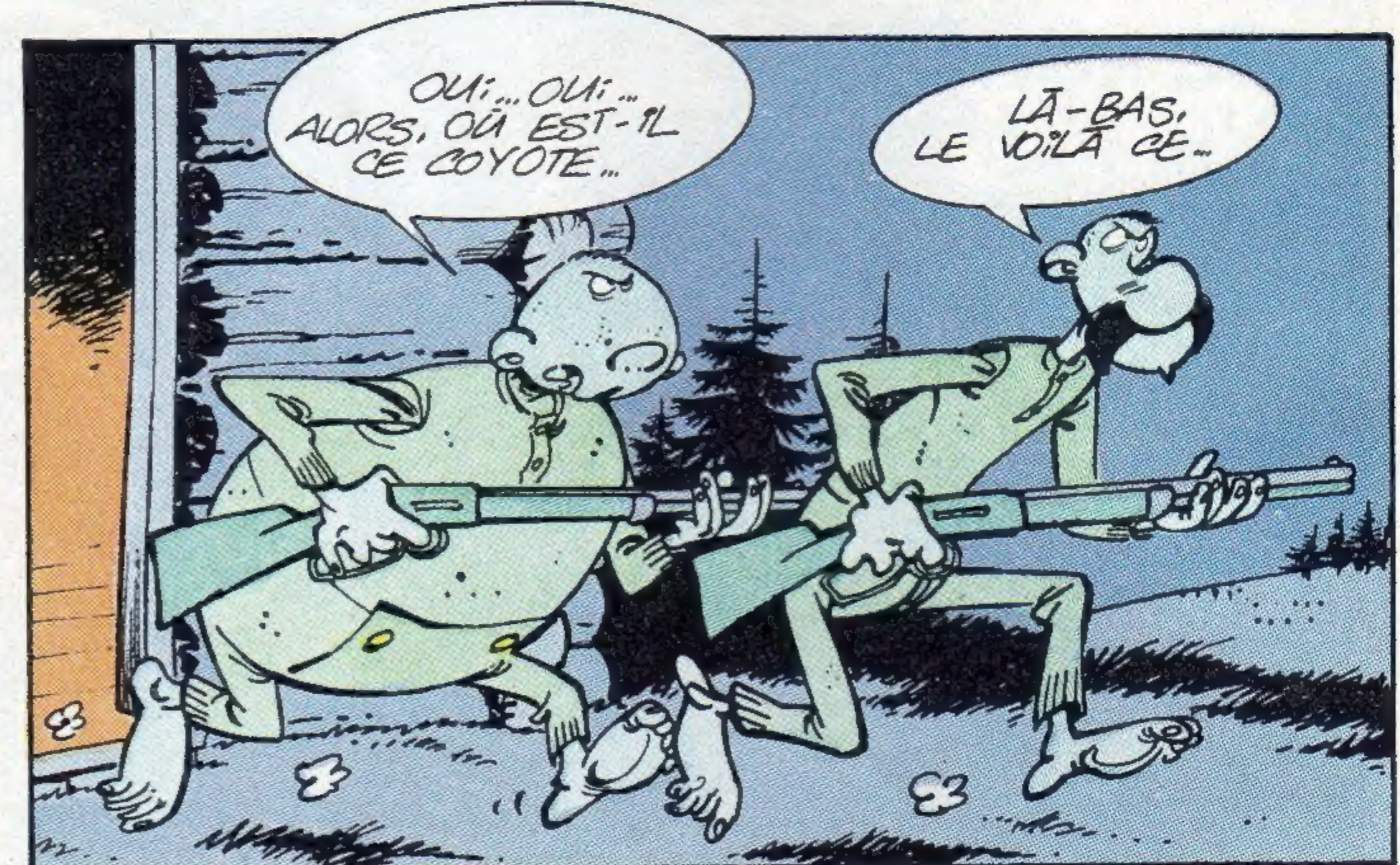
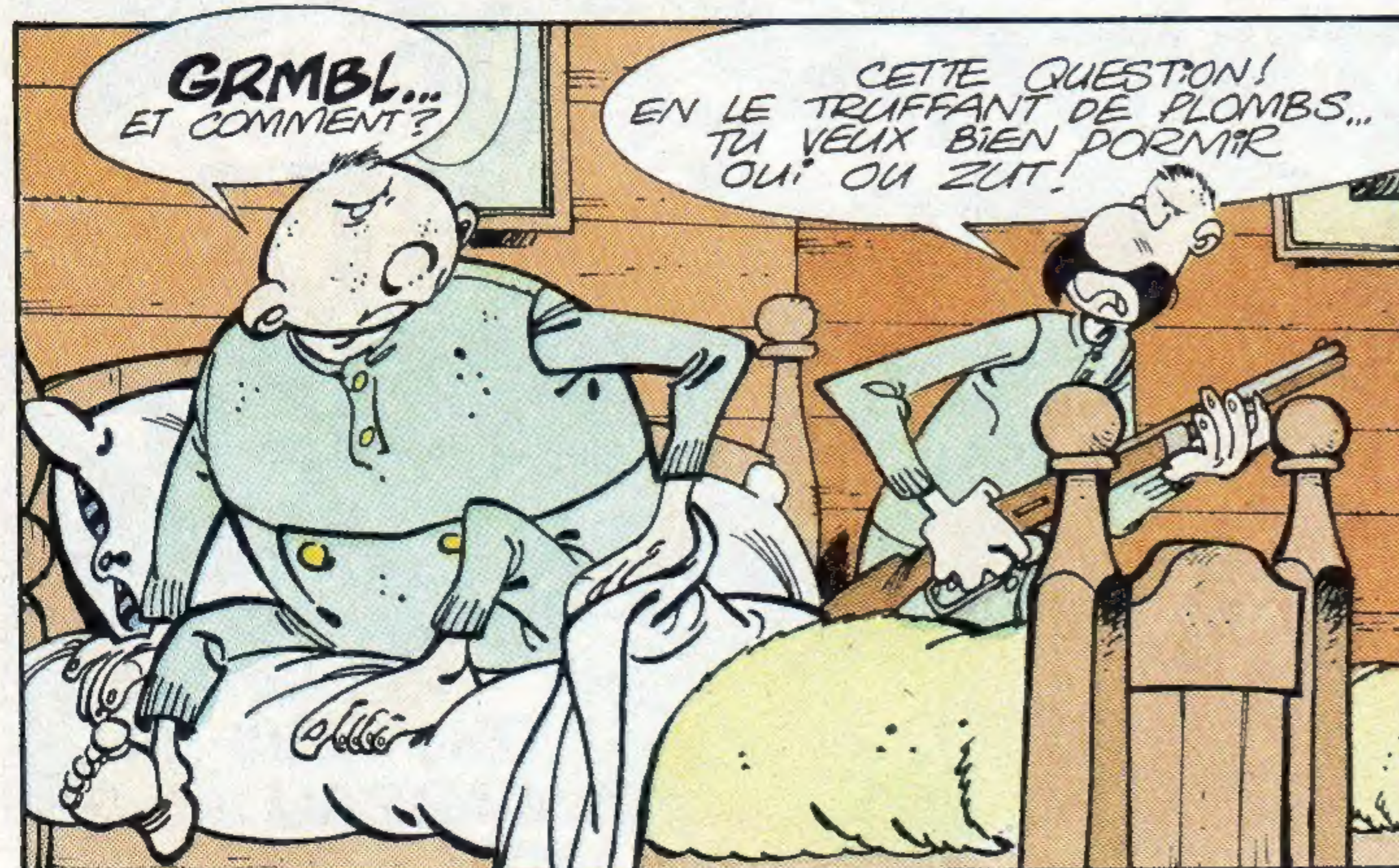
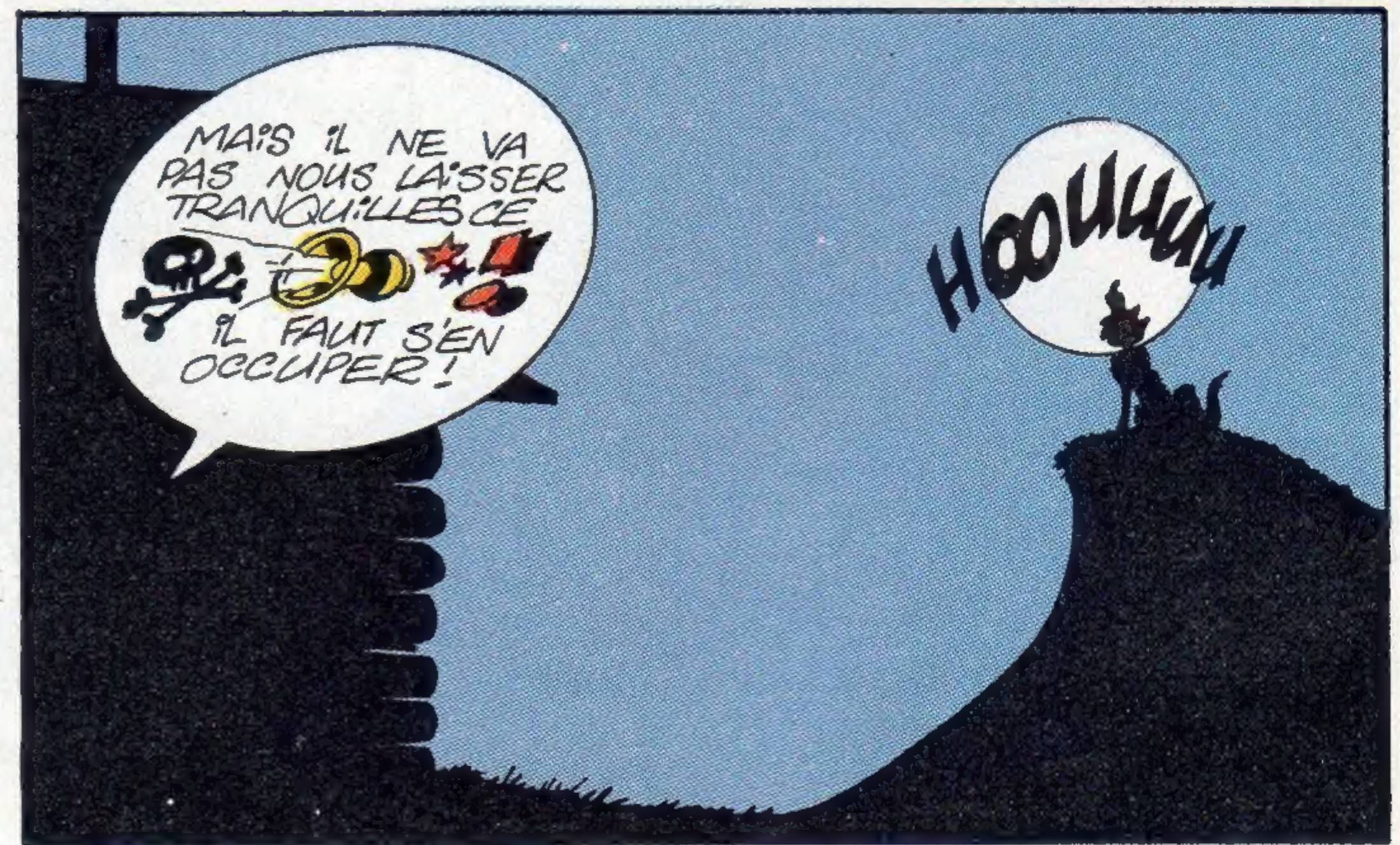
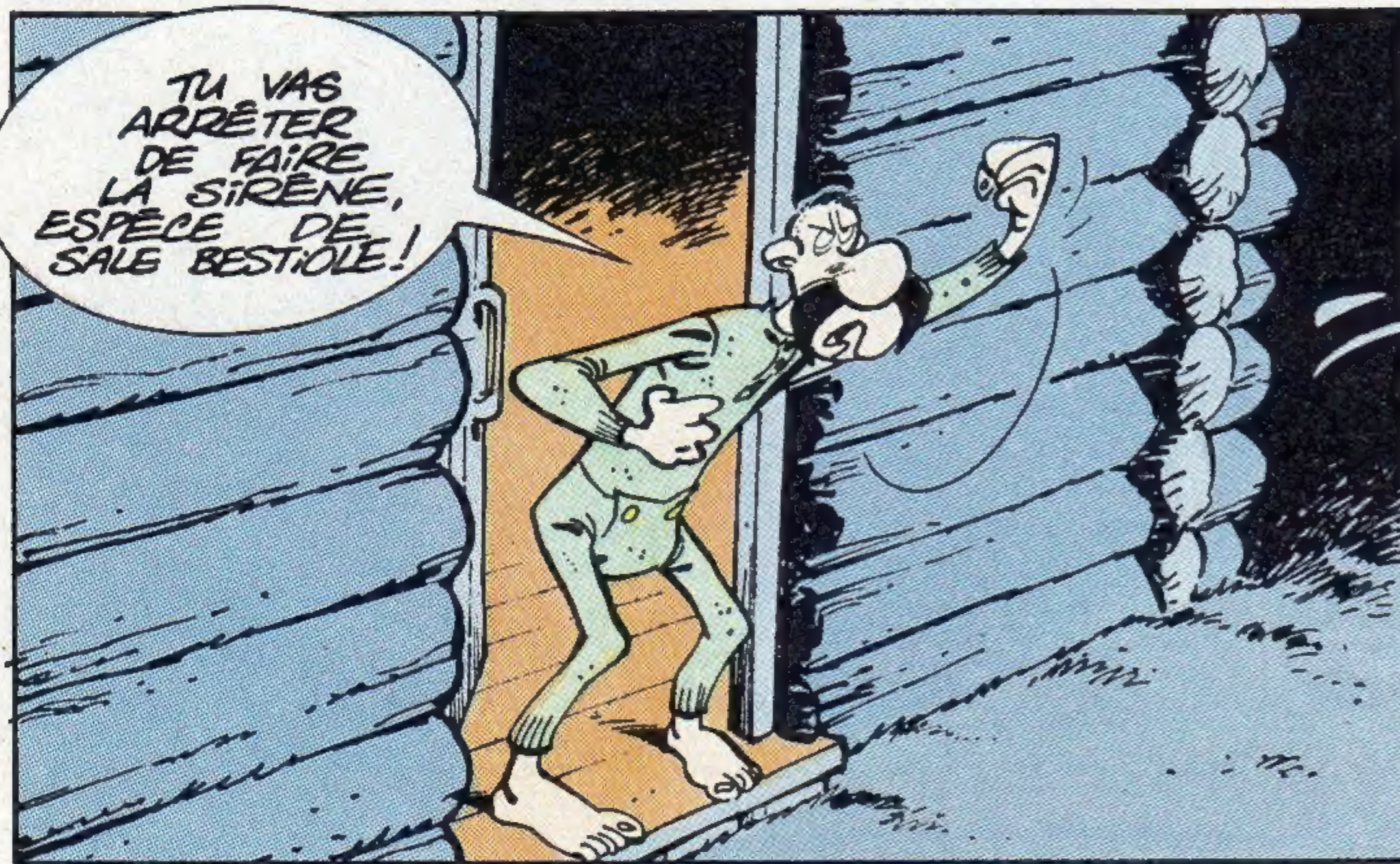
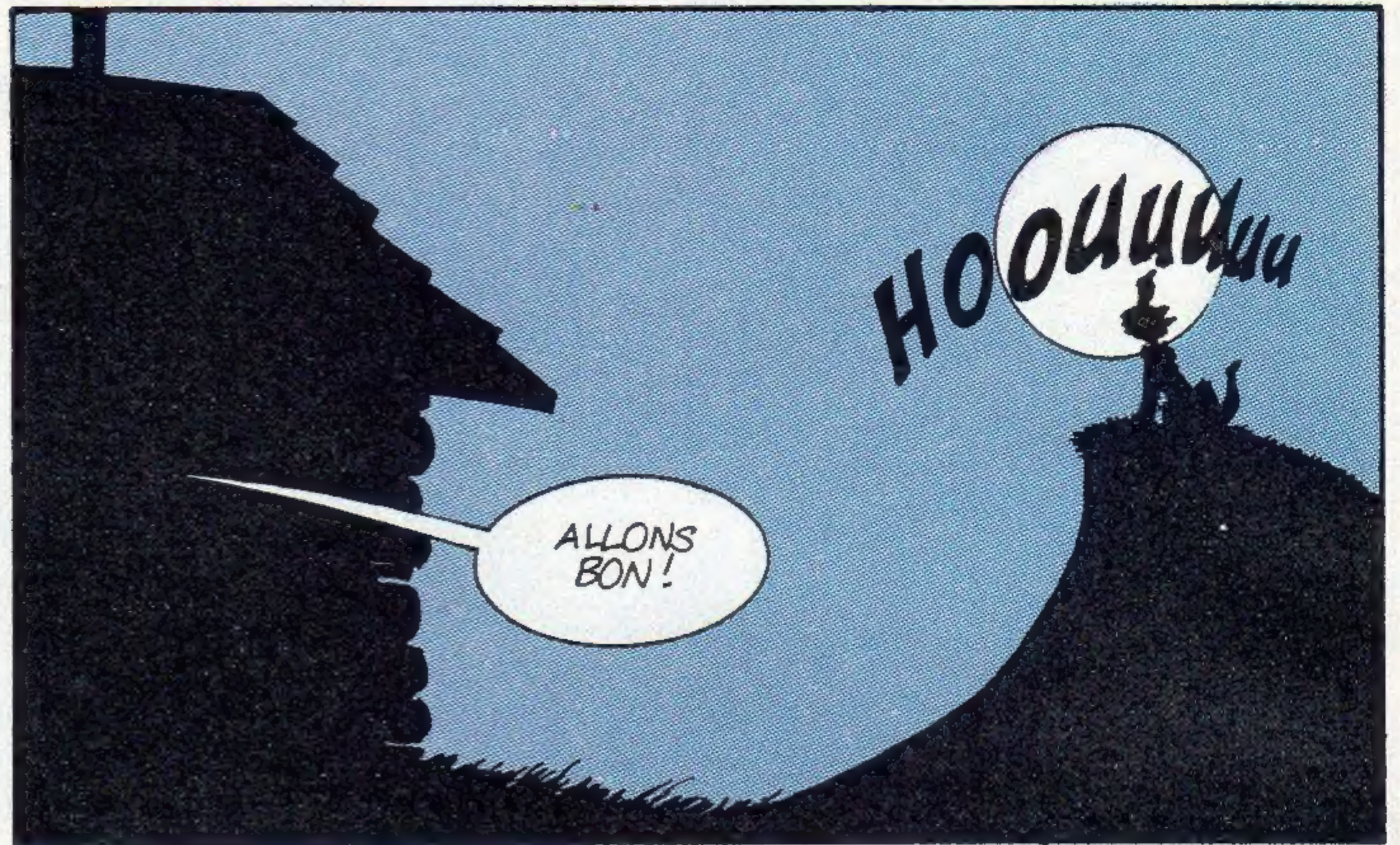
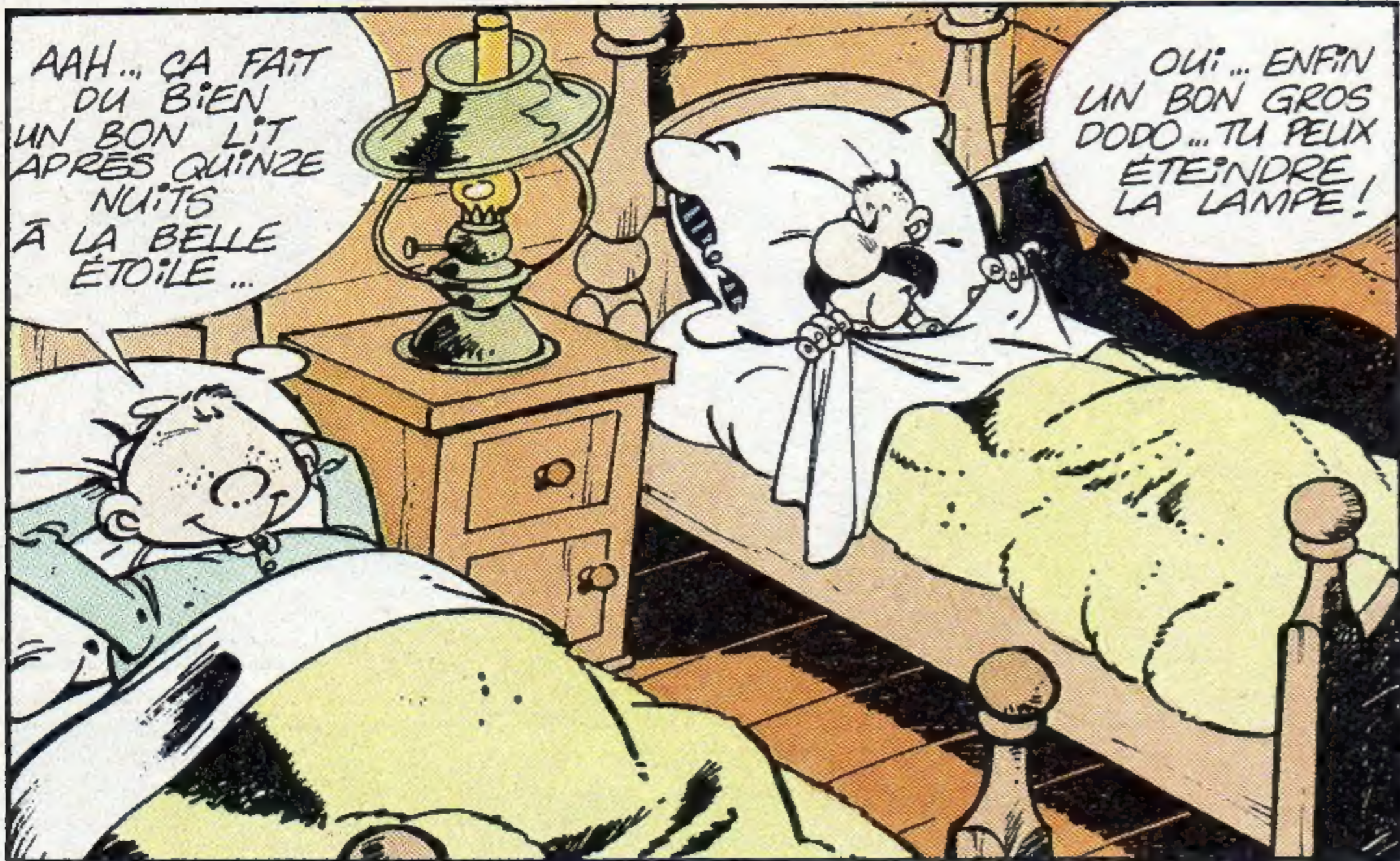
- ☐ 1 an (52 numéros) : 336 F
- ☐ 6 mois (26 numéros) : 176 F
- ☐ 3 mois (13 numéros) : 96 F

ETRANGER :

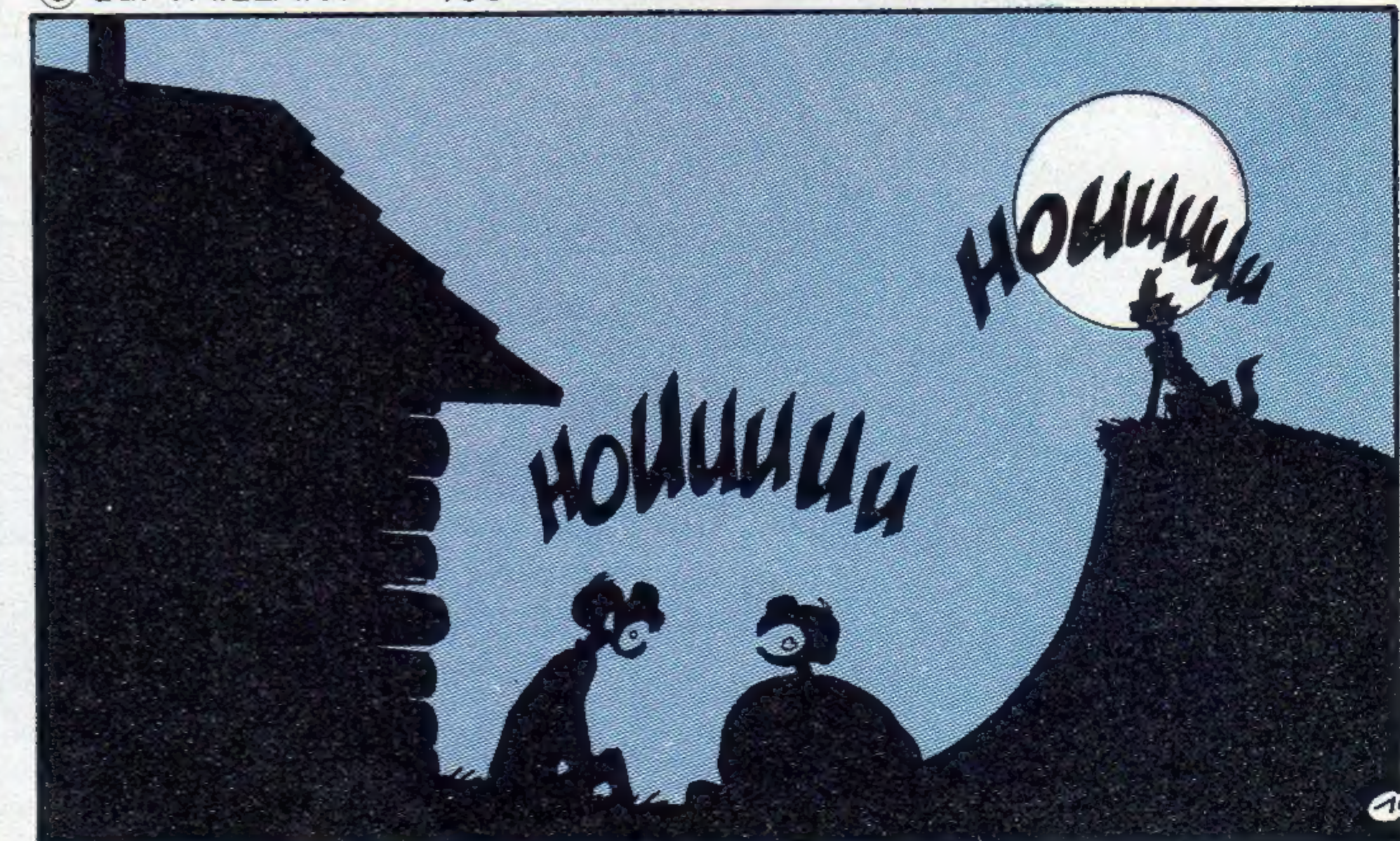
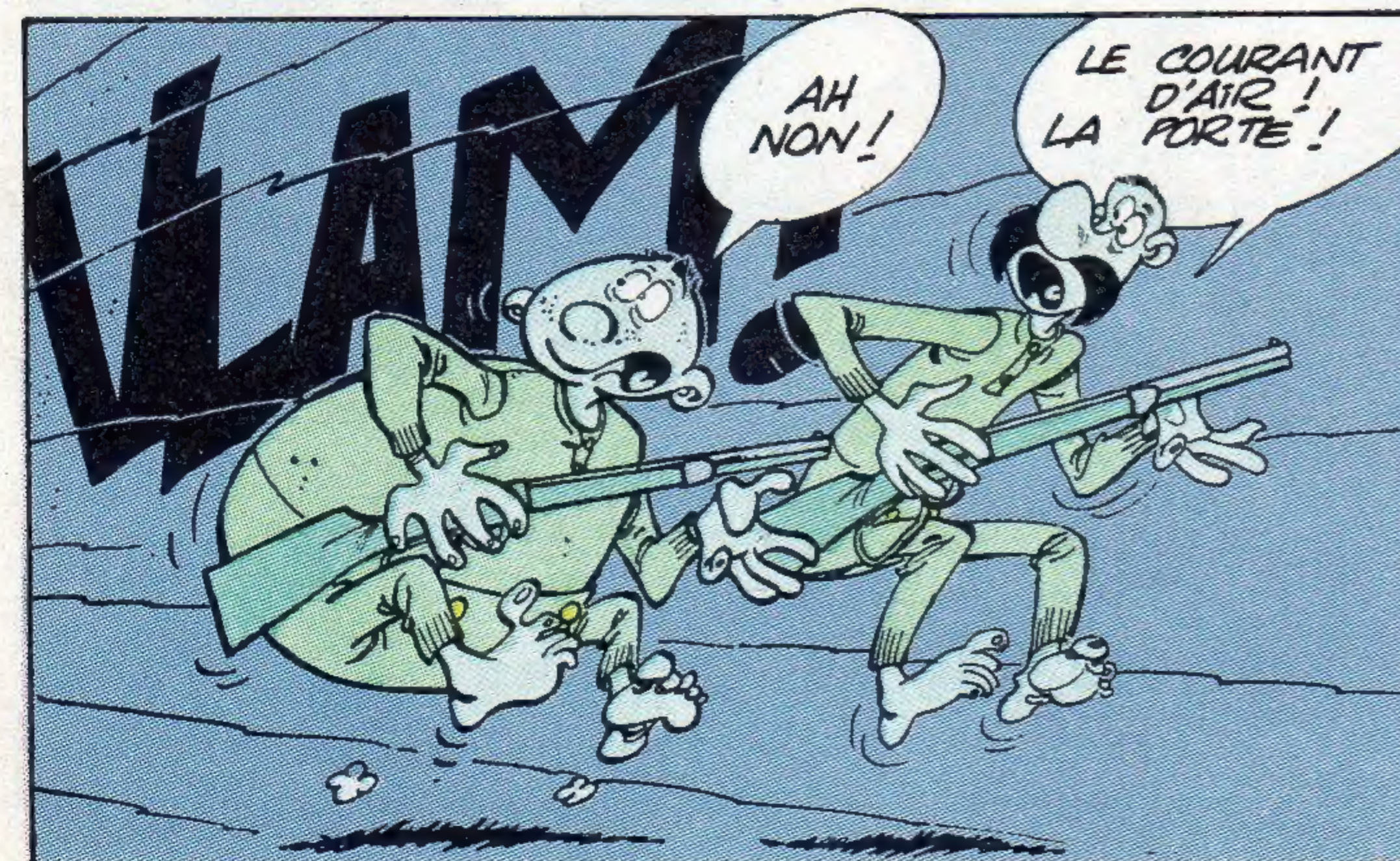
- ☐ 1 an (52 numéros) : 450 F
- ☐ 6 mois (26 numéros) : 250 F

J'établis mon règlement à l'ordre de BRED/VAILLANT et non pas SERP

J'adresse ce bon et le règlement à SERP Gestion Abonnement PIF BOITE POSTALE 25 93101 MONTREUIL CEDEX



© Ed. VAILLANT 1961





Le journal des fines lames.

LE PETIT **Pif**

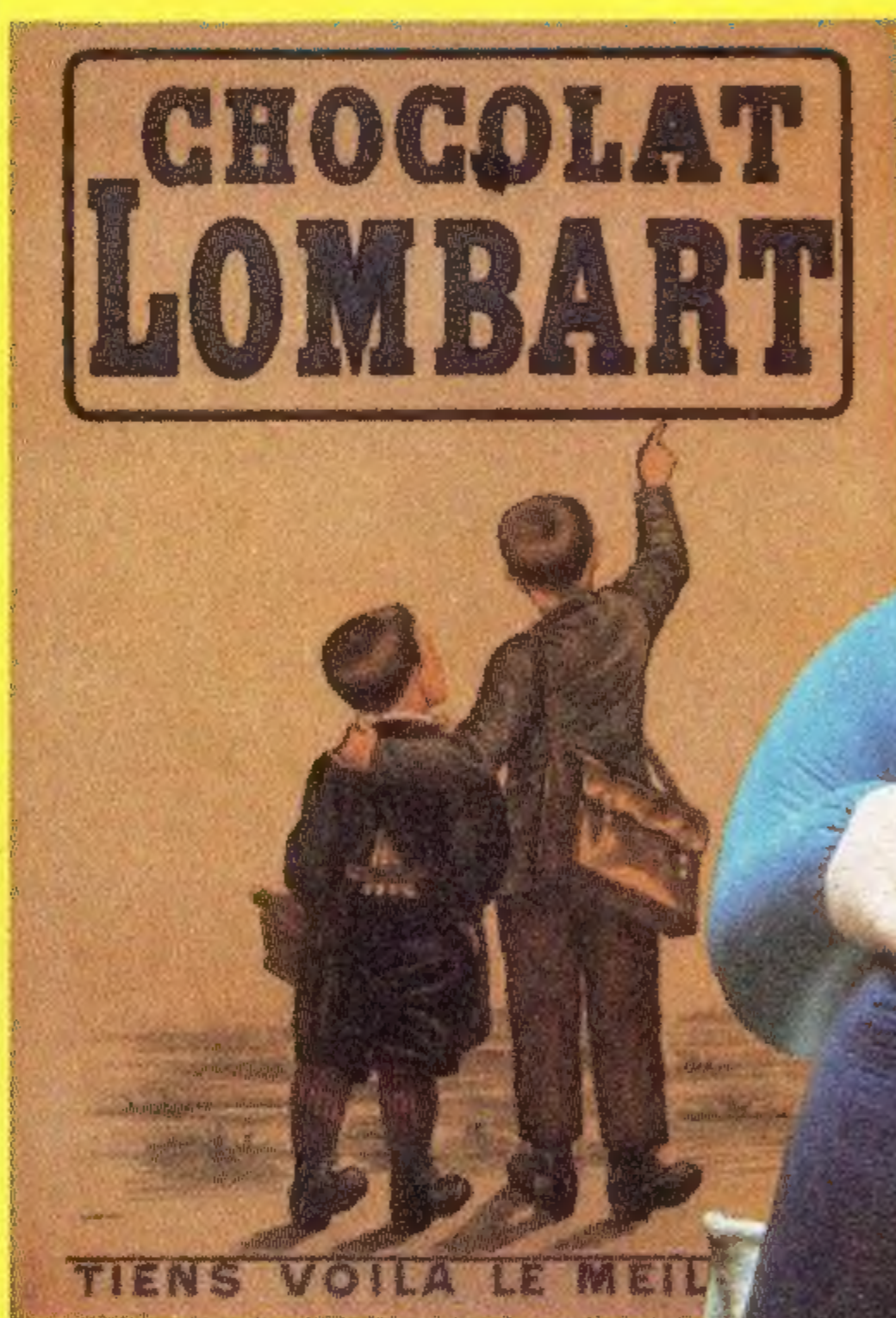
"PETIT PIF", 126, rue La Fayette B.P. 90 - 75461 PARIS CEDEX 10



Un journal à lire n'importe où.

LA PUB:

EN CENT ANS ELLE A BIEN CHANGÉ !



1883

Publicité française pour une marque de chocolat.

**EN CENT ANS
LA PUB A FAIT
SON CHEMIN**

1983

Publicité américaine pour une maison d'édition.



PHOTO: C. SIMONPIETRI / SYGMA

La "pub" nous informe quelquefois, nous fait acheter souvent, et nous fait rire de plus en plus... Trouvant mille et un visages nouveaux pour rester jeune, la "pub" est pourtant une vieille dame qui n'est pas tombée de la dernière pluie.

DÉJÀ, À ROME...

Les premières traces de la "pub" commerciale apparaissent dès l'Antiquité romaine avec les jeux du cirque. On a recours à l'époque à toutes sortes d'astuces pour attirer les foules aux arènes : cela va de la criée publique à l'acrostage pur et simple du passant.

LA PUB AU CHÂTEAU

Au Moyen Âge, la publicité est faite par les trouvères et les troubadours qui vont de château en château. Ils chantent, par exemple, les mérites des seigneurs - on peut appeler ça de la "pub" personnelle !

LES GRANDES DATES

1482. Impression de la première affiche. Elle annonce une cérémonie à la cathédrale Notre-Dame de Paris.

1631. Les journaux commencent à proposer des adresses diverses de commerçants ou d'artisans.

1751. Les petites annonces s'étendent aux maisons à vendre et à louer. 1772. La toute première affiche vantant les mérites d'un produit : un parapluie...

1880. Apparition des premières agences de publicité.

1900. Méliès invente le film publicitaire.

1950. L'âge d'or de la radio : RTL, RMC et Radio-Andorre diffusent leurs messages publicitaires à neuf millions d'auditeurs français.

1^{er} octobre 1968. Premier spot publicitaire à la télé.

BREF...

En collant à la roue du développement industriel, la "pub" a grossi, grossi... Il y a aujourd'hui 2000 agences de publicité en France qui travaillent pour les murs, la presse, la télé, la radio, le cinéma, ou le simple prospectus. Même si on est loin de tout gober, on l'aime notre "pub", et on s' imagine avec effroi ce que serait un monde où on ne se lèverait plus la nuit pour une crème au chocolat, où les gâteaux salés ne voleraient plus et où on accepterait d'échanger notre baril de lessive préférée contre deux barils d'une lessive venue d'ailleurs. Alors, longue vie la "pub" ! Et si un jour tu deviens trop grosse, on te le dira aussi !

LA BULLE DE PIF

AU BEAU MILIEU DE CE NUMÉRO, VOUS TROUVEZ AUJOURD'HUI **LES AVENTURES D'YVAIN**. FOI DE PIF, JE VOUS ASSURE QUE C'EST LÀ UN ÉVÈNEMENT ! PENSEZ DONC : CHAQUE SEMAINE, UNE HISTOIRE D'YVAIN, UNE HISTOIRE À FAIRE RÉVER... BEAUX DAMOISEAUX, GENTES DAMOISELLES - COMME ON DISAIT EN CE TEMPS-LÀ - YVAIN LE CHEVALIER VA VOUS ENTRAÎNER DANS UN MONDE DE MERVEILLES ET D'ENCHANTEMENTS !



FLIPPER STORY FLIPPER...

Je suis un passionné de flipper, et je voudrais savoir quand il a été inventé et par qui ?

Yvan Descamps
(Montigny-les-Cormeilles).

Quelques étapes furent nécessaires avant d'en arriver au flipper que tu connais.

LE RESSORT

Vers 1929, un journaliste américain du nom de John Sloan constata que le concierge d'un immeuble voisin du sien s'entraînait sur un billard anglais qu'il avait bricolé. Le joueur propulsait les billes sur le plateau au moyen d'un ressort. Sloan proposa cette idée à un constructeur de jeux qui la commercialisa sous le nom de *Whoppee*.

LA VITRE

En 1931, un certain Richard T. Moloney (toujours un américain), épaulé par deux amis, se lança dans la fabrication du *Ballyhoo*. Il s'agissait du plateau incliné d'un billard doté de onze trous et recouvert d'une vitre. Un ressort muni d'un percuteur permettait de mettre en jeu sept billes de verre. En quelques mois, 50 000 exemplaires du

Ballyhoo furent vendus. Ce jeu connu par la suite de nombreuses modifications...

L'ÉLECTRICITÉ

C'est à Samuel Gensberg, un polonais émigré aux U.S.A., qu'on doit le premier billard électrique digne de ce nom (vers 1938). Le

Beamlight dut notamment son succès au fait qu'il était composé d'ampoules aux couleurs étonnantes. Gensberg conserva très longtemps le secret de ces ampoules. Elles n'étaient, en fait, que des capsules de gélatine colorée initialement prévues comme médicaments à l'usage des chevaux !

ET LE MOT

Il fallut attendre 1947, pour que le mot flipper apparaisse enfin sur le "*Bermuda*" de la *Chicago-coin company* et sur le "*Humpty-Dumpty*" de *Gottlieb* - machines qui permettaient aux joueurs de contrôler et de renvoyer les billes.

LE PIFO-FARCEUR

Cher Pif. Bonne fête, puisque c'est chaque semaine ta fête ! Je t'écris pour te dire que je possède actuellement 128 gadgets en parfait état de marche. Et à chaque fois qu'il y a des invités, je ne manque jamais l'occasion de leur faire des farces, car je suis un pifo-farceur. Avec ton briquet anti-tabac, les cigarettes ont volé comme si elles avaient des ailes !

P. Marchand
(Orgeval).

A tous ceux qui, comme toi, se découvrent une vocation de "pifo-farceur", j'annonce que la farce sera mon cheval de bataille ces prochaines semaines. Le souffle de la "pifarce" fera trembler les "grisailus" et les "tristus". Qu'on se le dise !

LA PIFO-TESTEUSE

Cher Pif. J'adore ton *Journal des jeux*, mais j'ai remarqué qu'il n'y a presque jamais de tests. Je suis sûre que de nombreux pifos aimeraient, comme moi, qu'il y en ait plus souvent.

E. Antzoulatos
(Boussois).

Tu n'es pas la seule à réclamer des tests. Le *Journal des jeux* n'a pas toujours la place de les accueillir, mais j'espère que tu auras apprécié le test : Es-tu fait pour l'aventure ? (*Petit Pif* n° 721). Il y en aura bientôt d'autres...



LE BILLARD ANGLAIS

Le billard anglais, ou "bagatelle", consistait en une planche inclinée piquée de clous de cuivre destinés à dévier des billes de verre que l'on poussait à l'aide d'une queue en bois.



...À TOUT!

OÙ PATINER ?

Cher Pif. Ma copine et moi aimerions faire du patin à roulettes, mais dans un club. Comment peut-on faire ?

**S. Dedieu
(Salles-sur-Garonne).**

Il existe de nombreux clubs de patins à roulettes en France, et peut-être y en a-t-il un non loin de chez toi. Pour tout renseignement, écrire ou téléphoner à la Fédération française de rol-

ler-skate, 4, av. des Champs, 91130 Ris-Orangis. Tél.: 906.04.89.



ENCOMBRÉE !



Pif! Peux-tu me dire quelle est la ville la plus peuplée et son nombre d'habitants ?

**Nicolas Bernard
(Québec).**

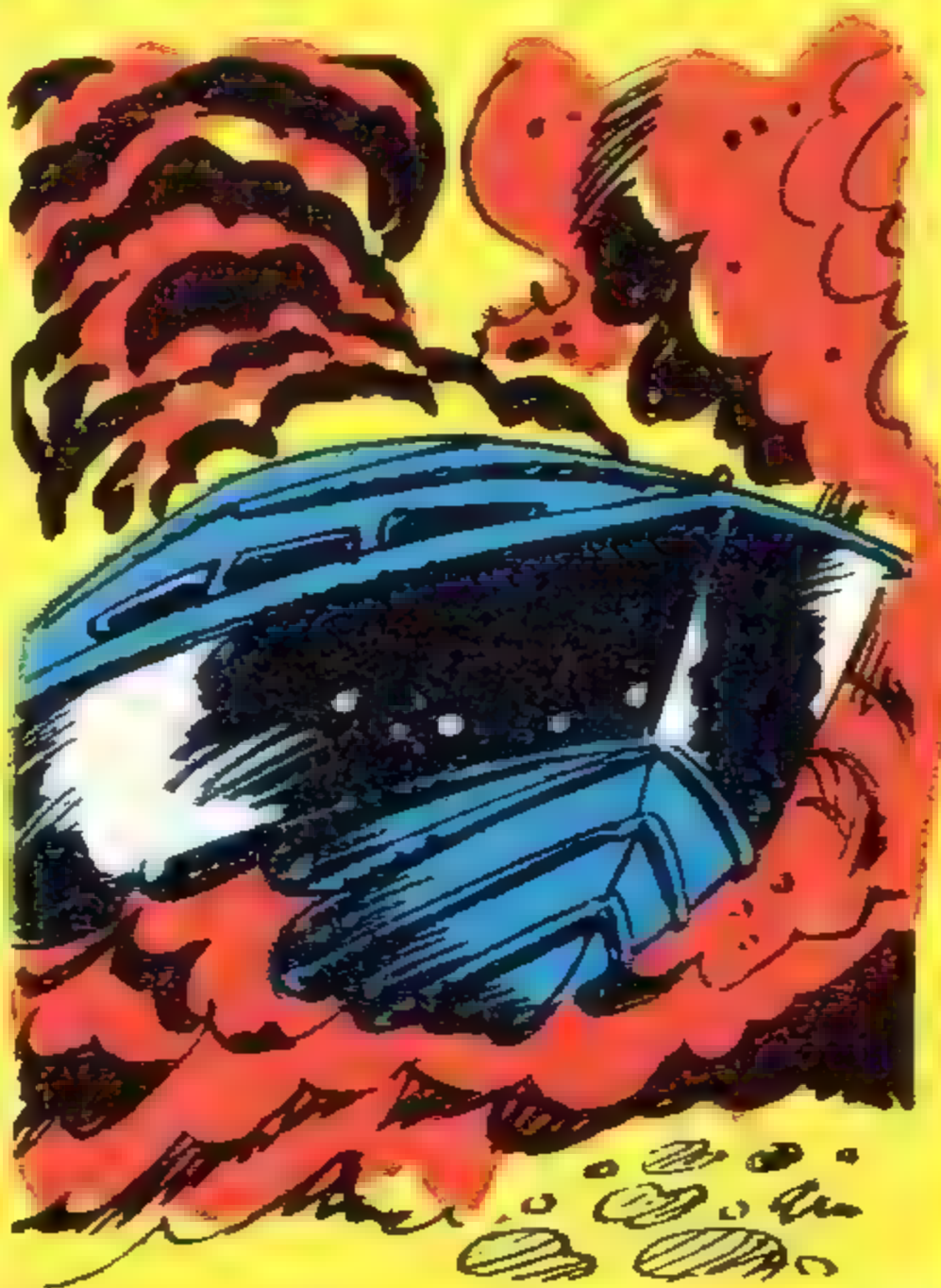
Si les villes de Tokyo au Japon et de Mexico au Mexique ont des populations dépassant les 8 millions et demi d'habitants, l'agglomération urbaine la plus peuplée et la plus dense est celle de Tokyo-Yokohama, avec une population de près de 30 millions d'habitants sur 2800 km² !

UN BATEAU AU FEU

J'ai entendu parler d'un bateau qui résiste au feu. Est-ce vrai ?

Lucien Renou (Nancy).

Vrai! Il s'agit d'un bateau de sauvetage, construit par un chantier néerlandais, qui peut supporter pendant dix minutes une température de 1200 °C. Ce bateau accueille 44 personnes et les 4 bouteilles d'oxygène nécessaires tant aux passagers qu'au moteur.



Aventurier,
Explorateur...
Protecteur d'une faune
menacée... C'est...

COGAN

"L'homme
des
tropiques"

DANS 3 SEMAINES
Une nouvelle et super
BD d'aventures
exotiques

LE BLAIREAU

UN FAUX "PÈRE TRANQUILLE"

Proche cousin de la loutre, il ne lui ressemble guère. Lourd (15 à 20 kilos), massif, il a l'air d'un gros père peinard, avec sa tête blanche à bandes noires. Comme il marche l'amble (en déplaçant les deux pattes du même côté), il donne l'impression d'être pataud, maladroit. En fait, c'est une boule de muscles aux fortes pattes armées de griffes dangereuses, s'il est attaqué, et aux dents qui inspirent le respect. Nul ne lui cherche noise dans les sous-bois qu'il affectionne.

UN CELIBATAIRE BIEN INSTALLÉ

Il suit toujours les mêmes chemins, en étoile autour de son terrier. Il dort dans une pièce souterraine qu'il a soigneusement aménagée et d'où partent de nombreux couloirs compliqués vers les chemins de la surface. Il passe la journée dans sa chambre et y dort toute la saison froide.



PHOTO : HANS REINHARD/BRUIE COLEMAN LIMITED

CHASSE ET CUEILLETTE



PHOTO : RAPHO

Le blaireau digère à peu près tout. Ainsi, au fil des saisons, il se nourrit des racines trouvées quand il creuse, de miel (il ne craint pas les abeilles) ou de fruits. Quand l'occasion se présente, il ne dédaigne pas les rongeurs, ou même les oiseaux qui ne s'envolent pas assez vite.

continuellement chambre et couloirs. Aussi, reconnaît-on facilement un terrier de blaireau, à sa propreté!

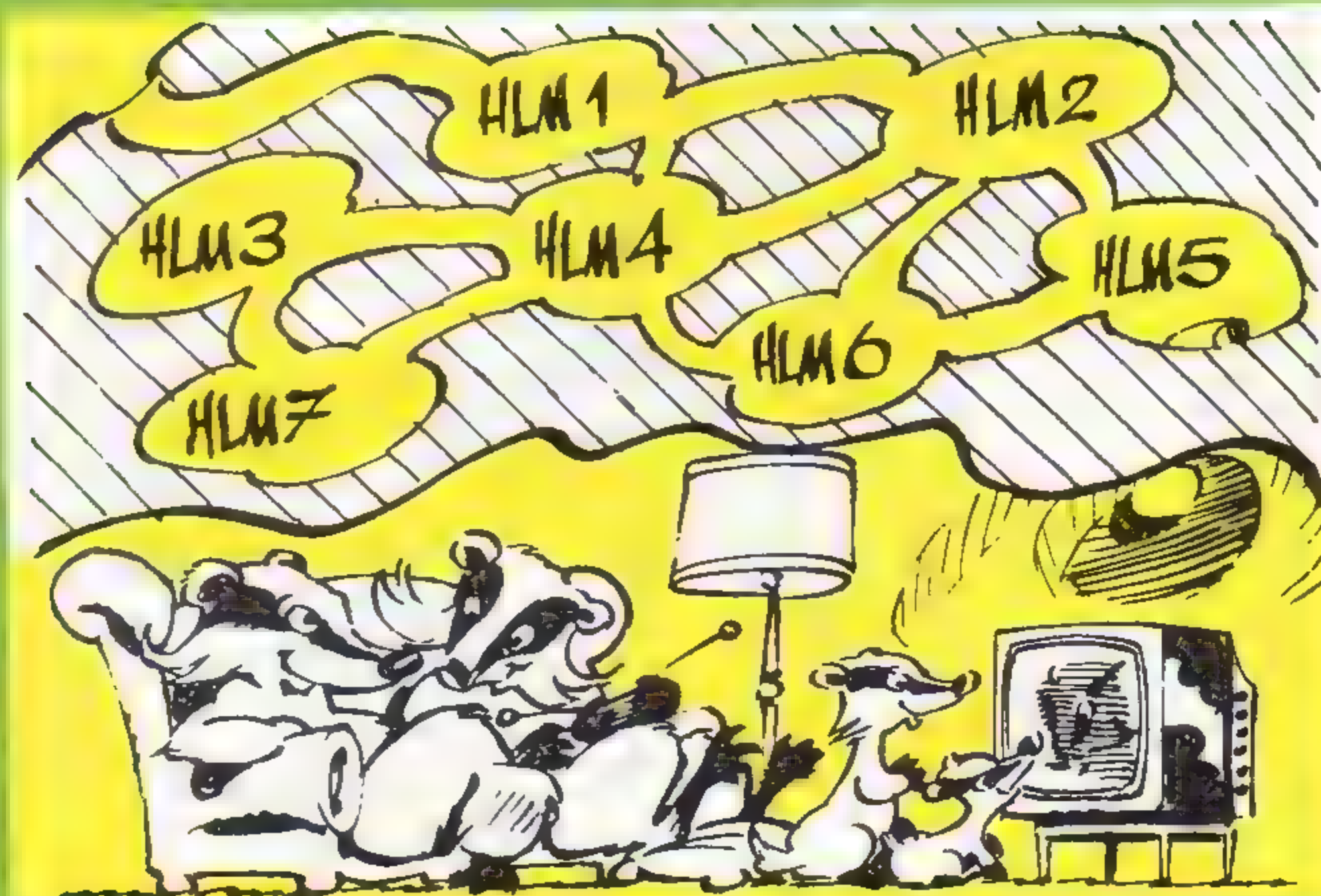


COUPLES ET COMMU- NAUTES

MANIAQUE DE LA PROPRETÉ

Maître blaireau passant le plus clair de son temps dans sa "chambre-salon", loin sous terre, s'occupe activement de son petit ménage. Il ne cesse d'entrer et sortir pour renouveler sa litière et nettoyer

Les blaireaux vivent seuls, sans avoir un sens du territoire bien marqué. À la saison des amours, ils élèvent les petits en couples, et il arrive ainsi que d'immenses terriers communiquants se constituent, chaque couple cohabitant en bonne intelligence avec ses voisins, dans ces "H.L.M. souterraines"!



LE BON VIEUX VERRE RETOURNÉ

de P. Fret (Paris).

Soit un verre rempli d'eau. Pose dessus une feuille de papier. Retourne-le sur ta main gauche. Puis, tout en tenant le fond du verre avec ta main droite, enlève ta main gauche. Sous l'effet de la pression atmosphérique, la feuille restera collée. Et pas une goutte sur la moquette!

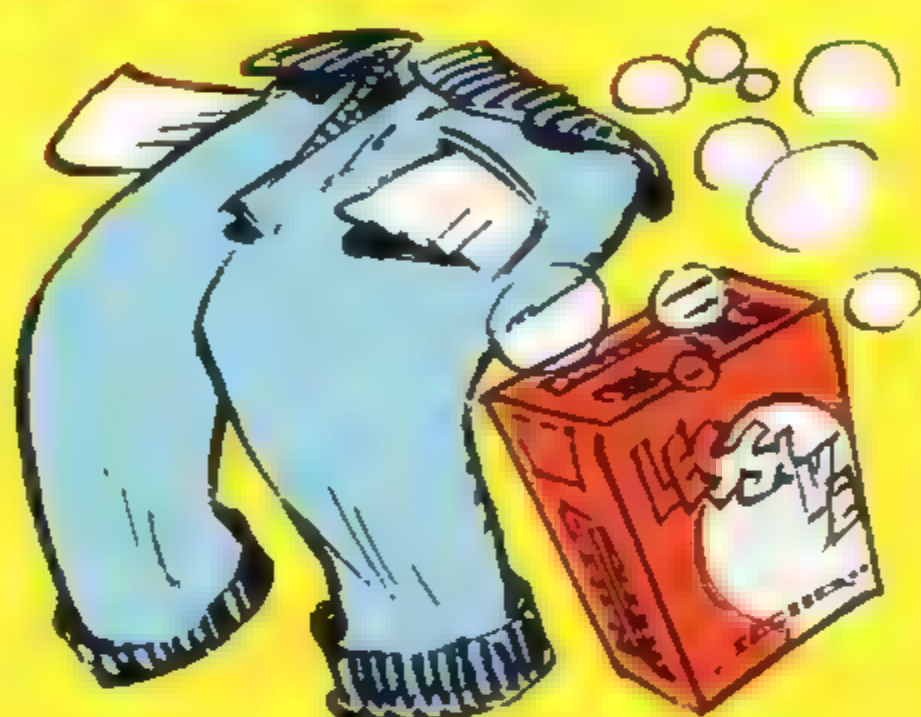


TRUC

LE VELOURS "IMPEC"

de René Dalmot (Nice).

Fini! les pantalons de velours esquinés par le lavage en machine. Il suffit, tout simplement, de les retourner avant de les "emmachiner."



PIF-INFOS

UN FRANÇAIS CHAMPION DU MONDE

Un escargot français, courant sous les couleurs de l'Argentine, a remporté les premiers championnats du monde de vitesse pour escargots qui se sont déroulés à Caracas (Venezuela). Il a parcouru les 51 centimètres!, de cette épreuve, en 5 minutes et 22 secondes, après avoir coiffé sur le fil, l'escargot américain classé second.



DANS 15 JOURS

Dans 15 jours, une nouvelle aventure de TARA-RAO, "l'enfant sauvage", au titre mystérieux: *Le Ciel est mort...* Notre héros y sera aux prises avec un brouillard à couper au couteau.

DANS 8 JOURS

La semaine prochaine, tu découvriras dans un Maxi-Doc "sauvage", qu'on va réintroduire un fauve, aujourd'hui disparu, dans les forêts des Alpes et des Vosges... **LE LYNX!**

Une équipe à tout casser avec... "L'homme des tropiques"

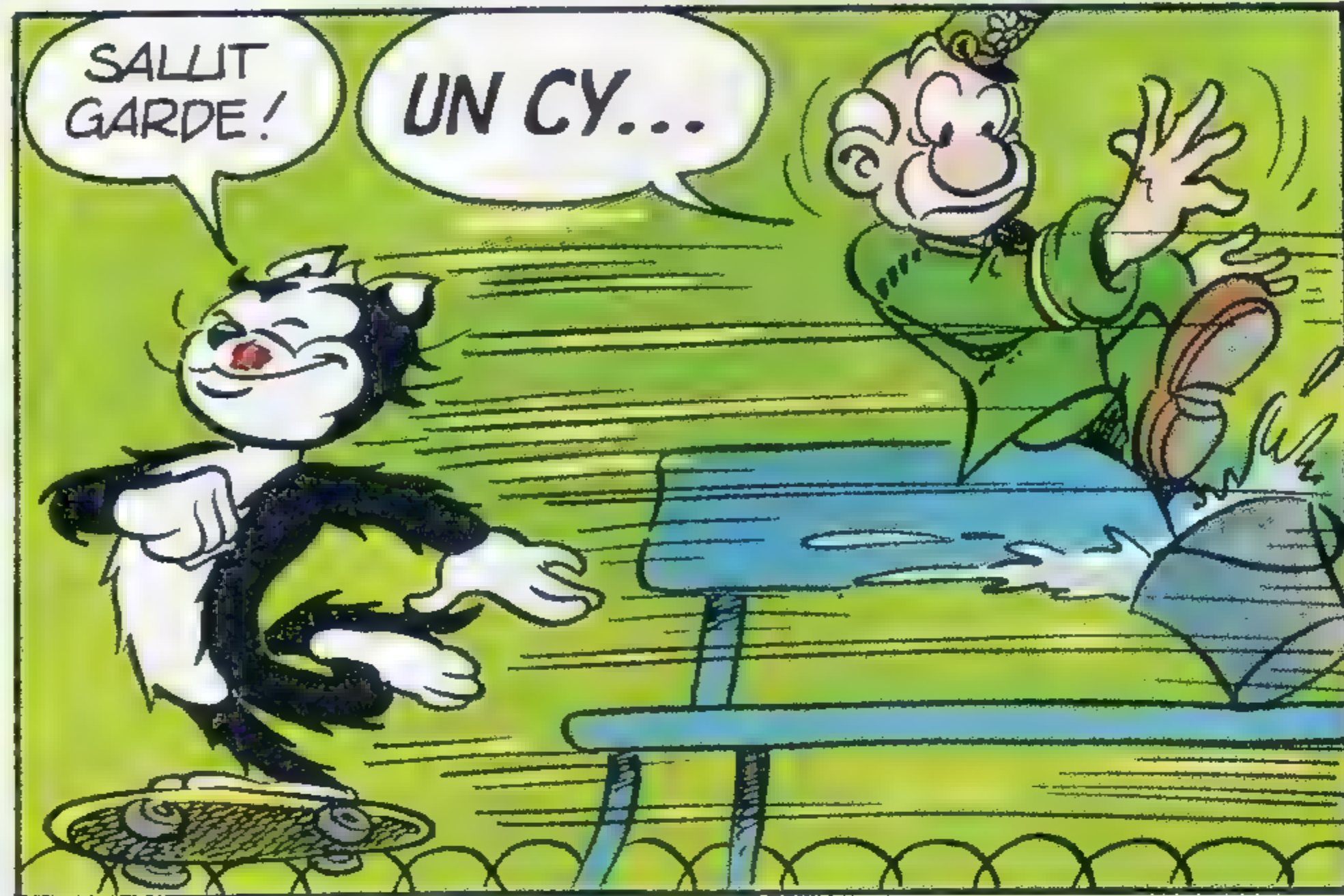
COGAN



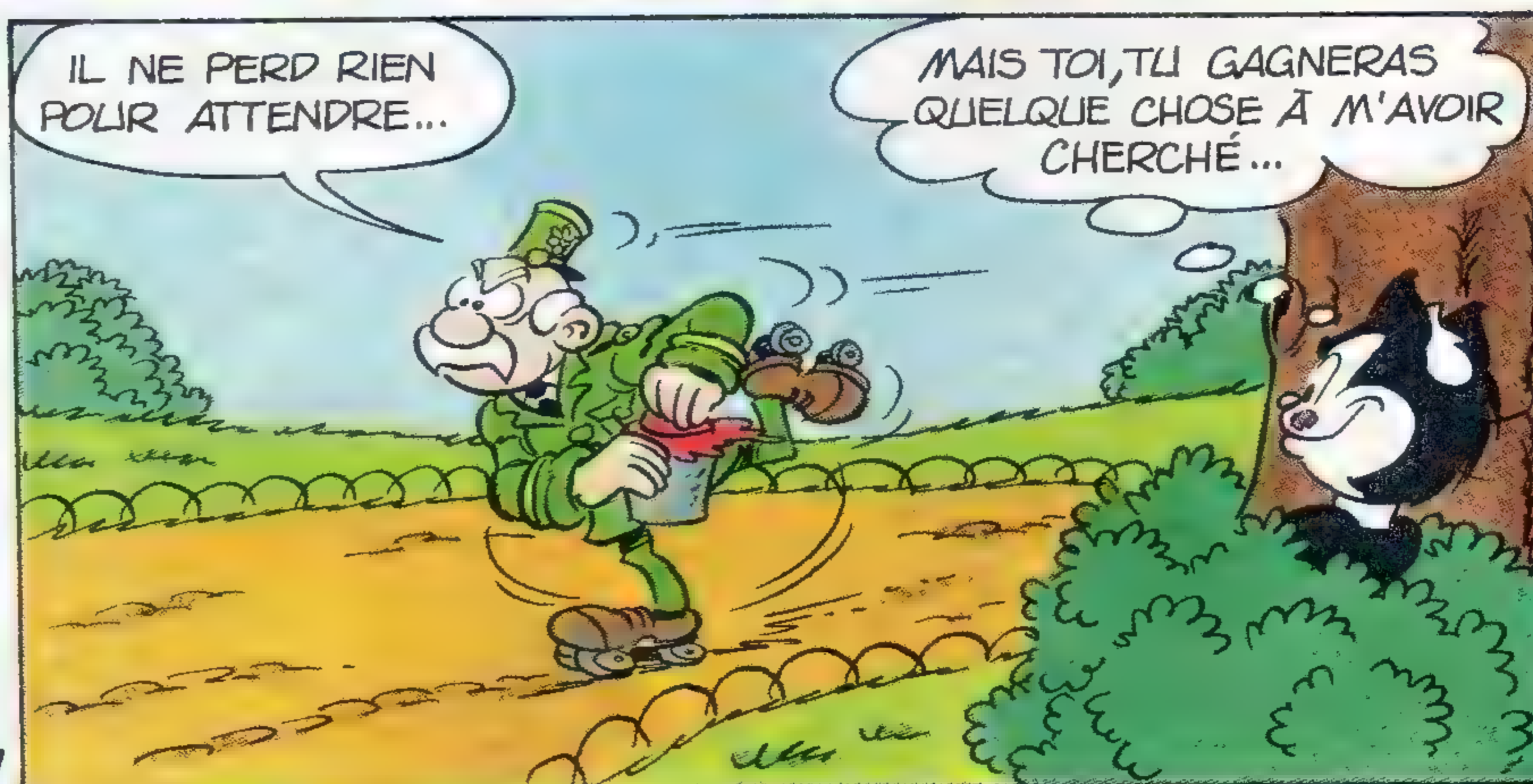
DANS 3 SEMAINES
Une nouvelle et super
BD d'aventures
exotiques

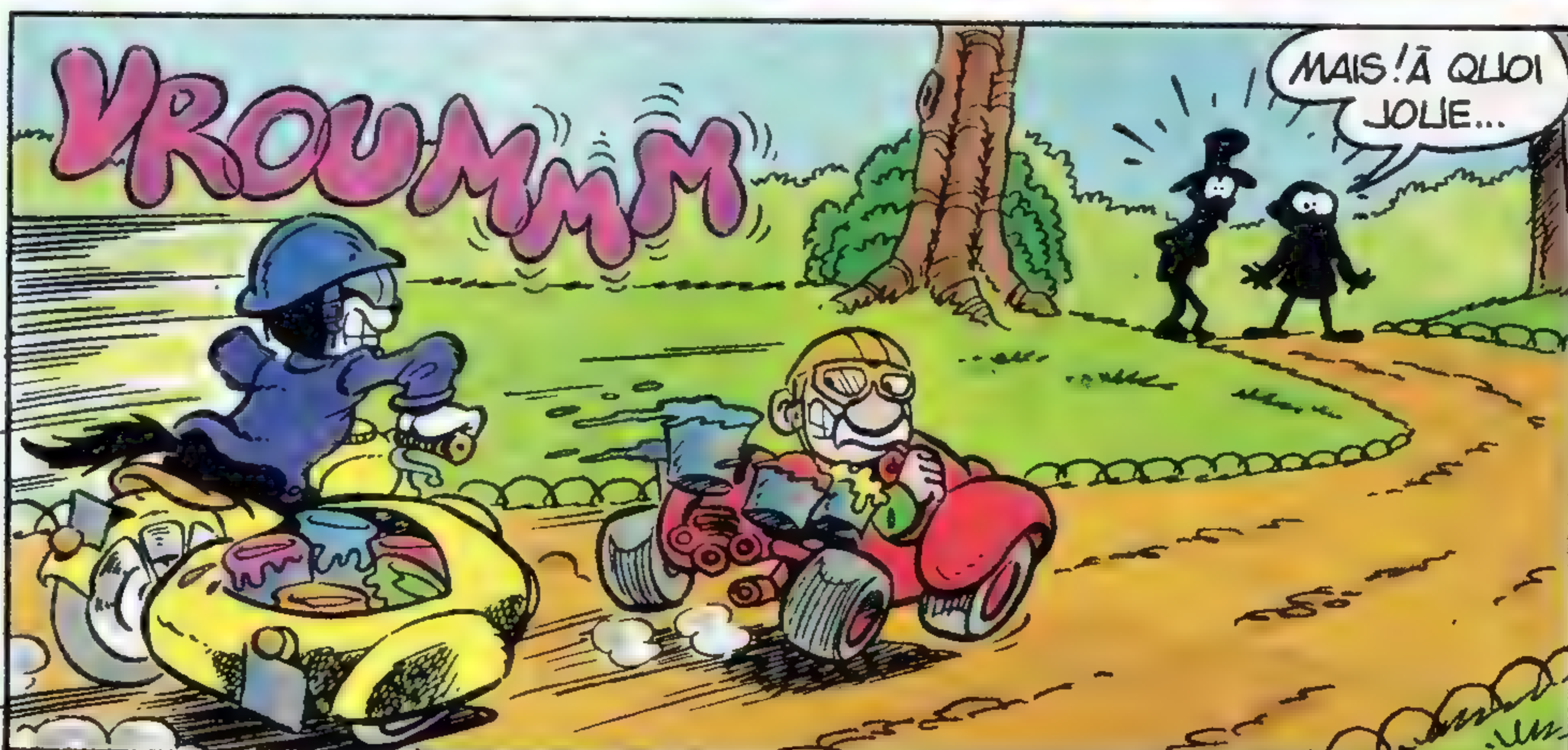
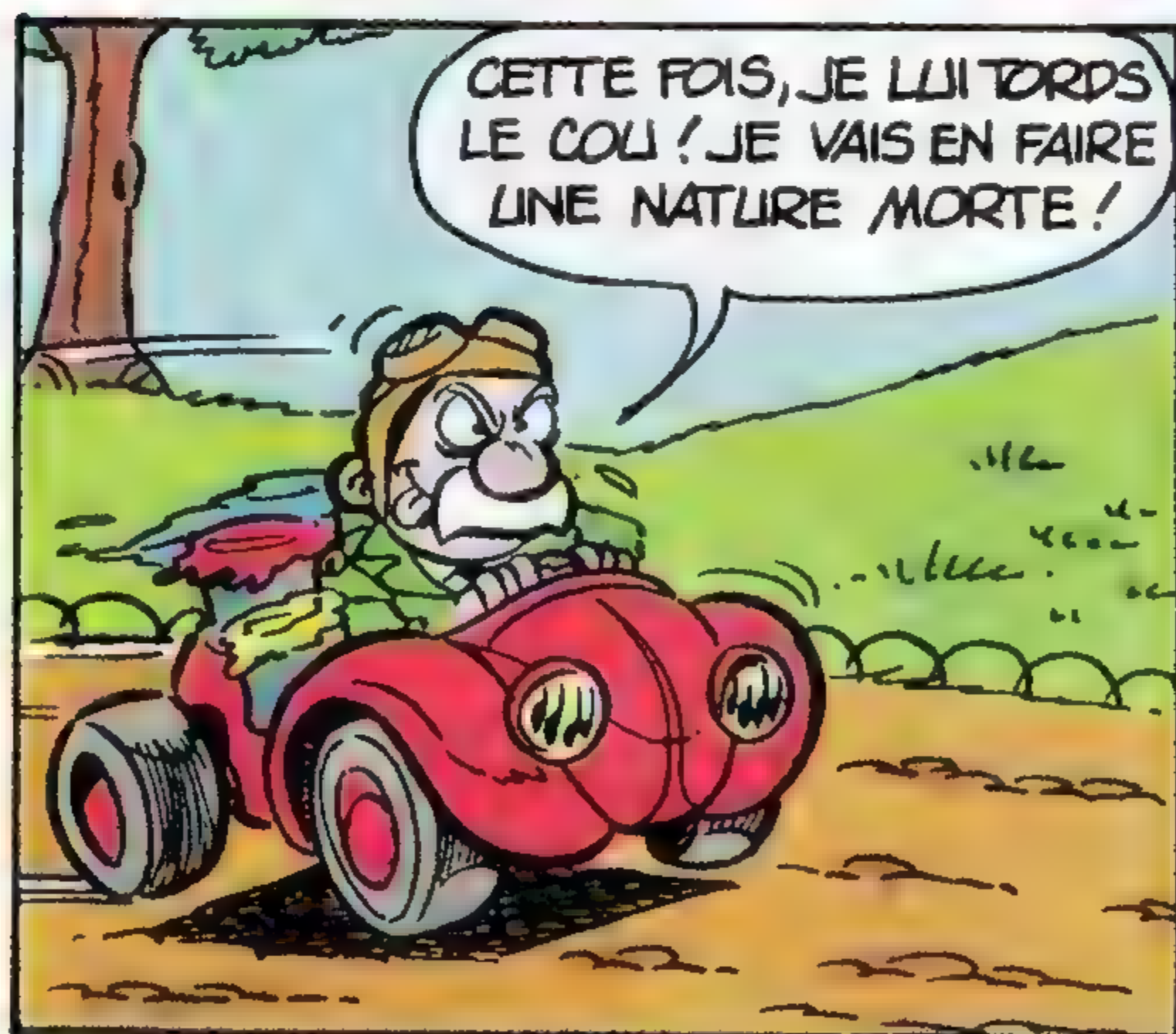
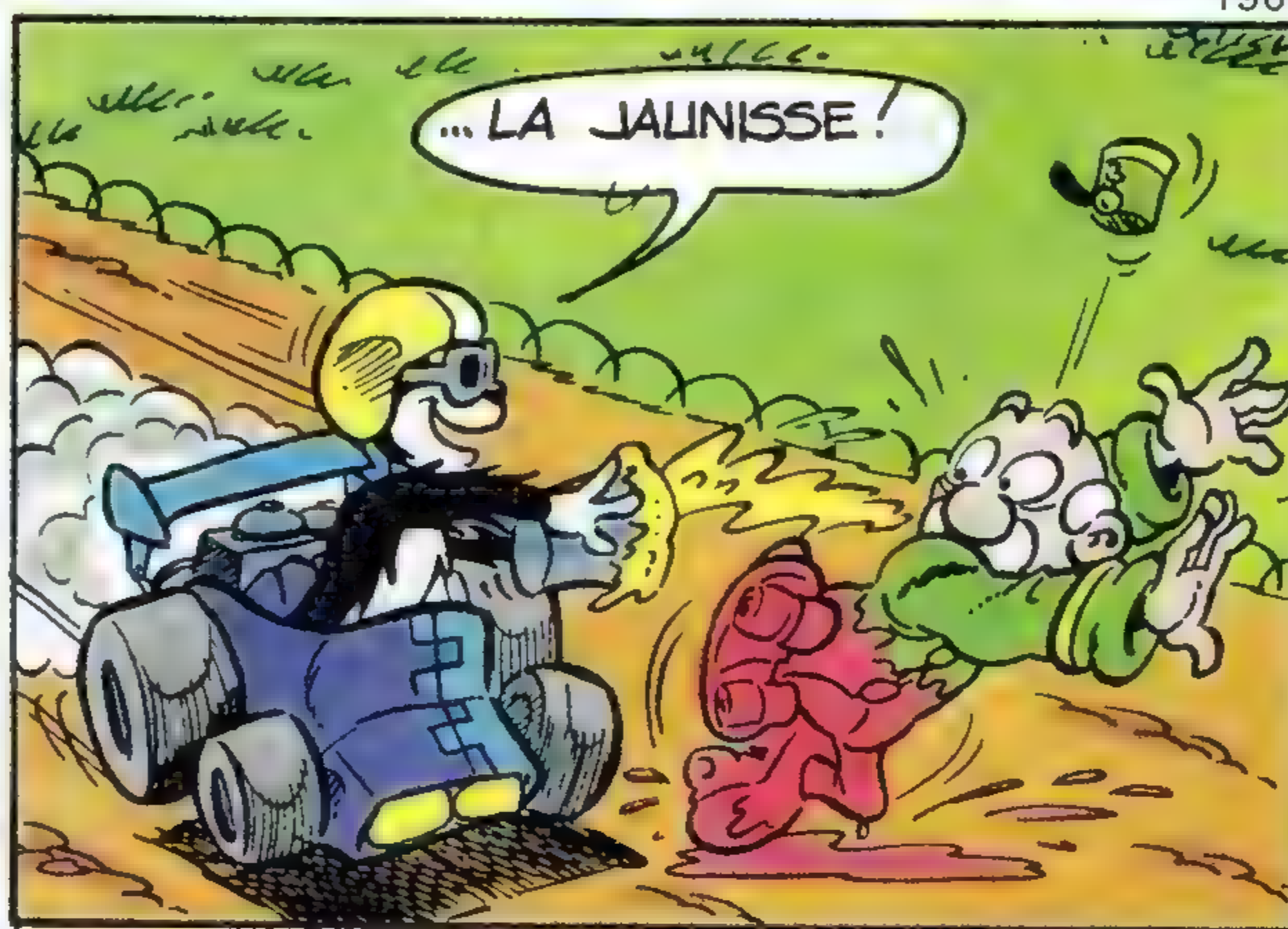
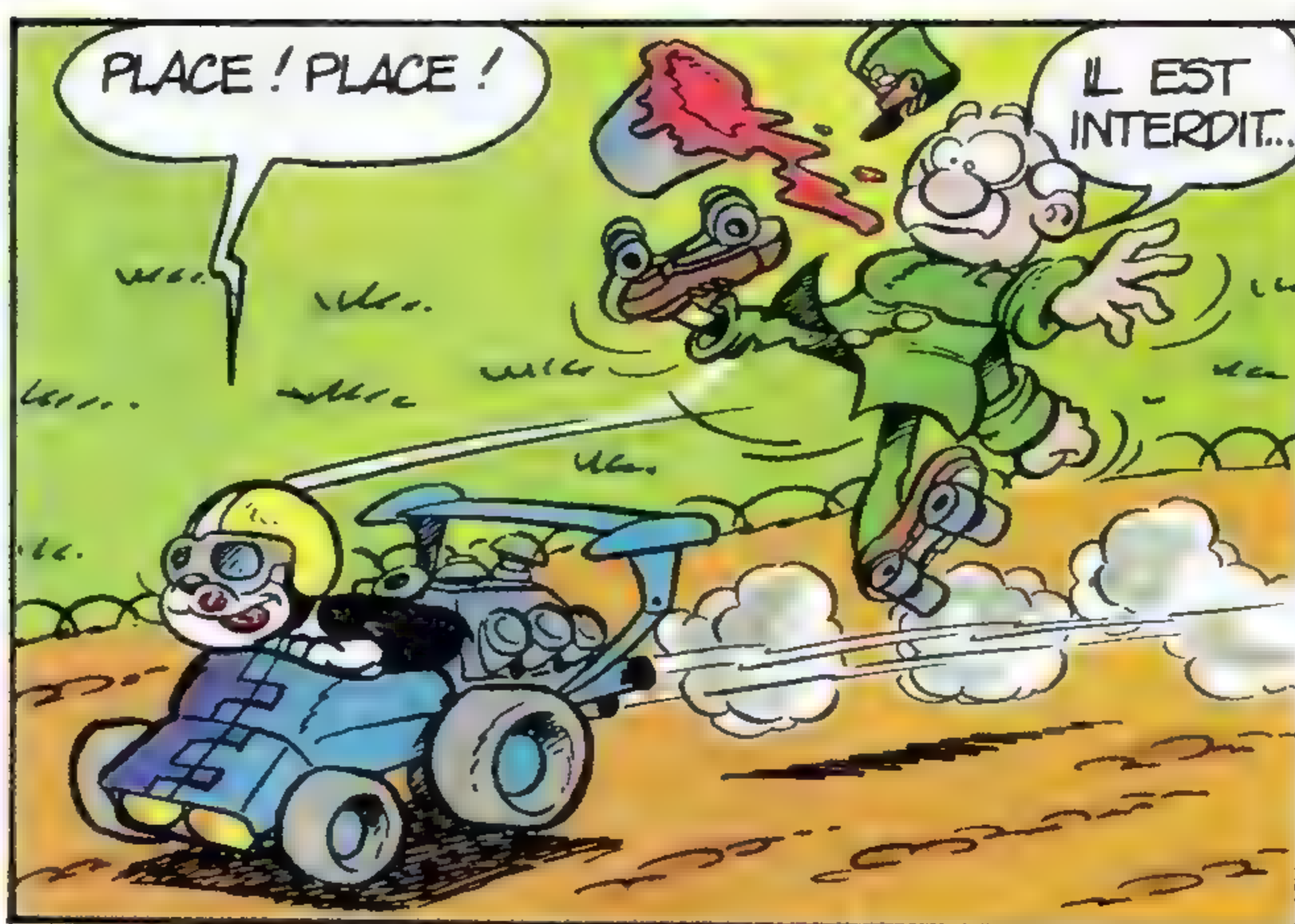
HERCULE

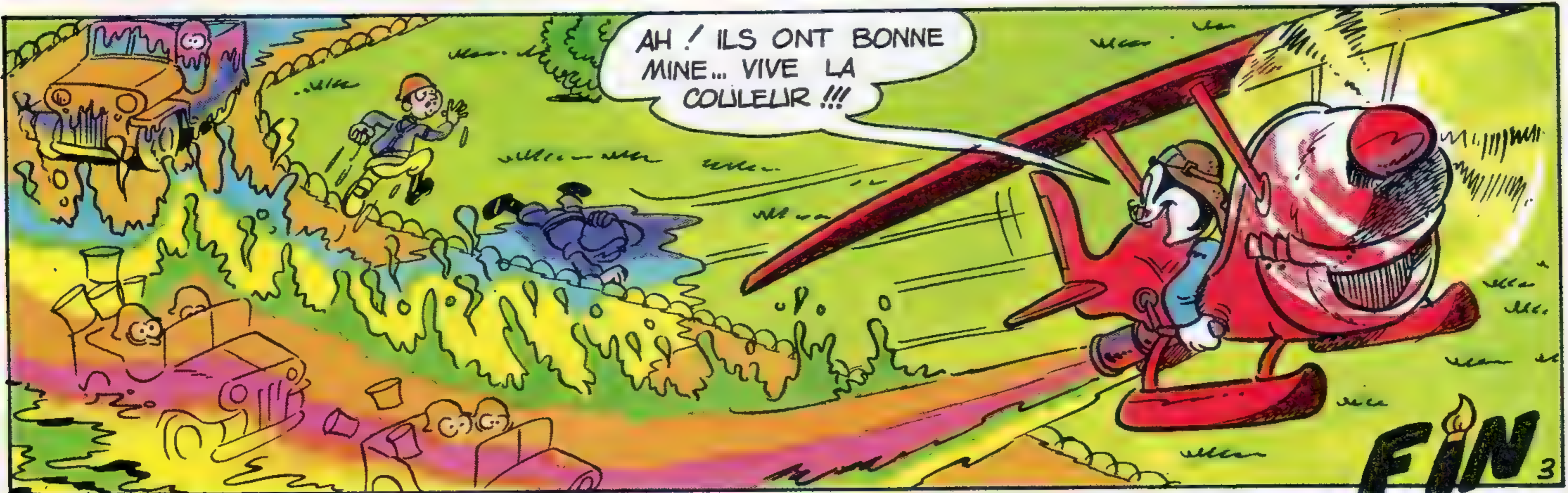
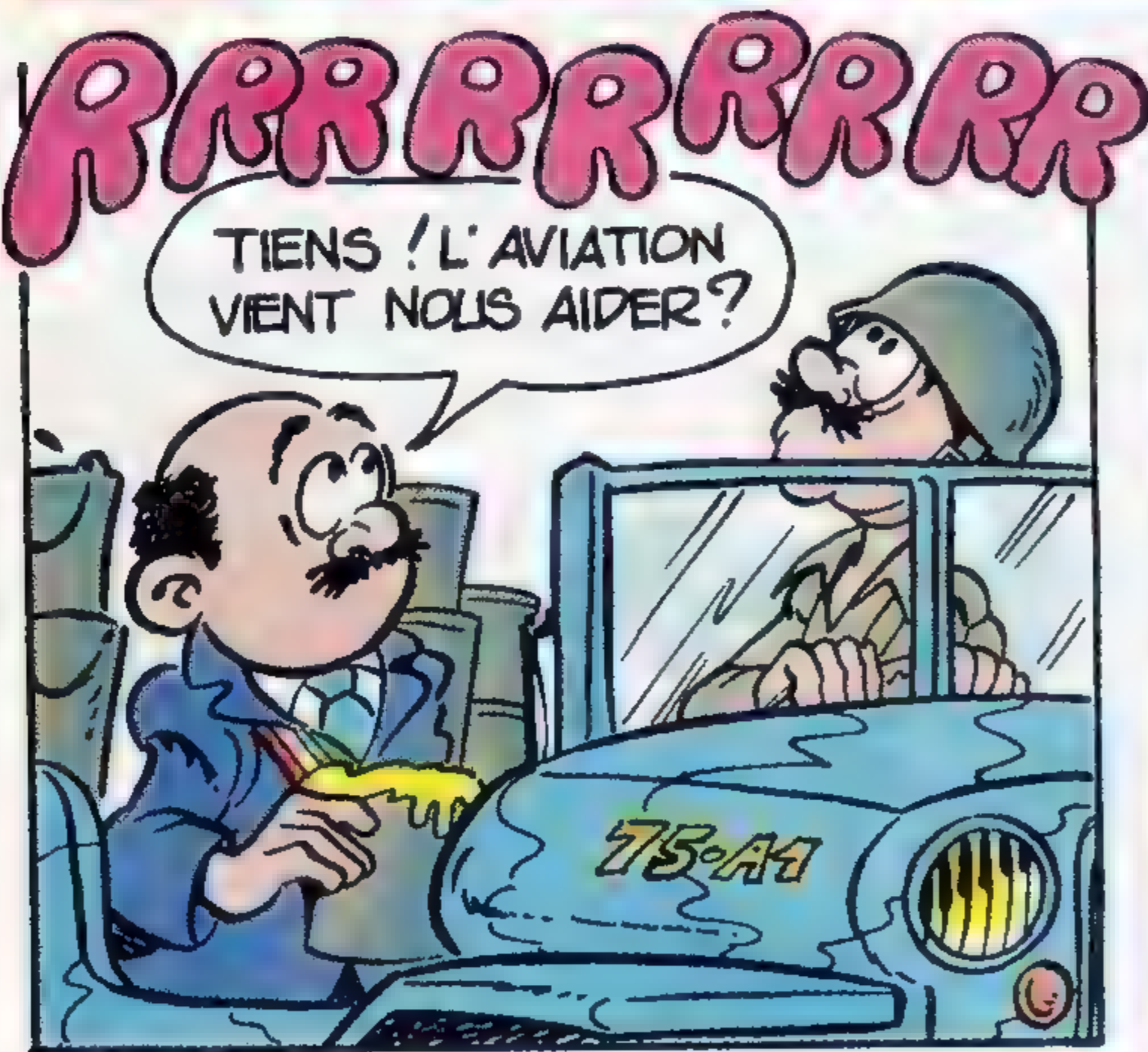
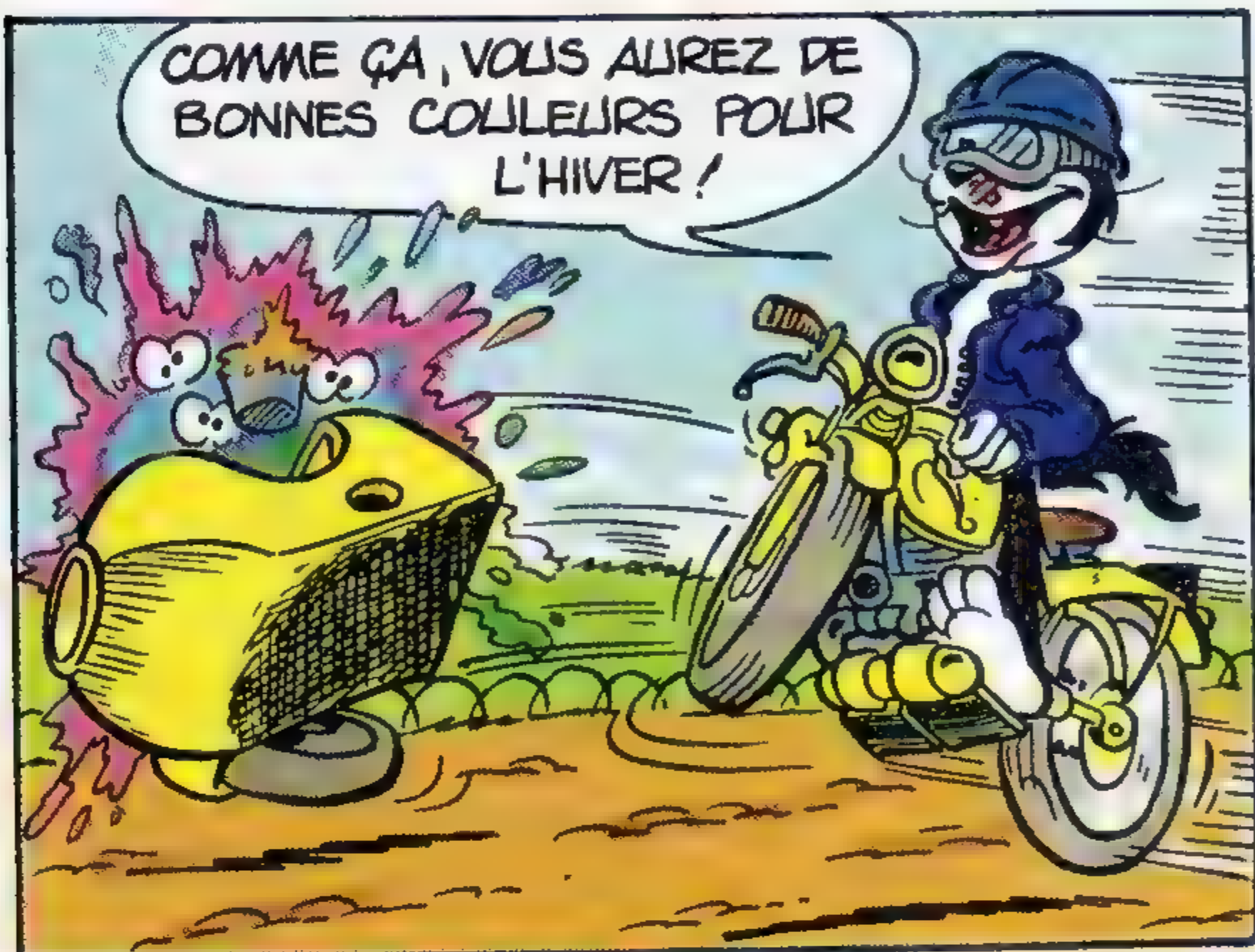
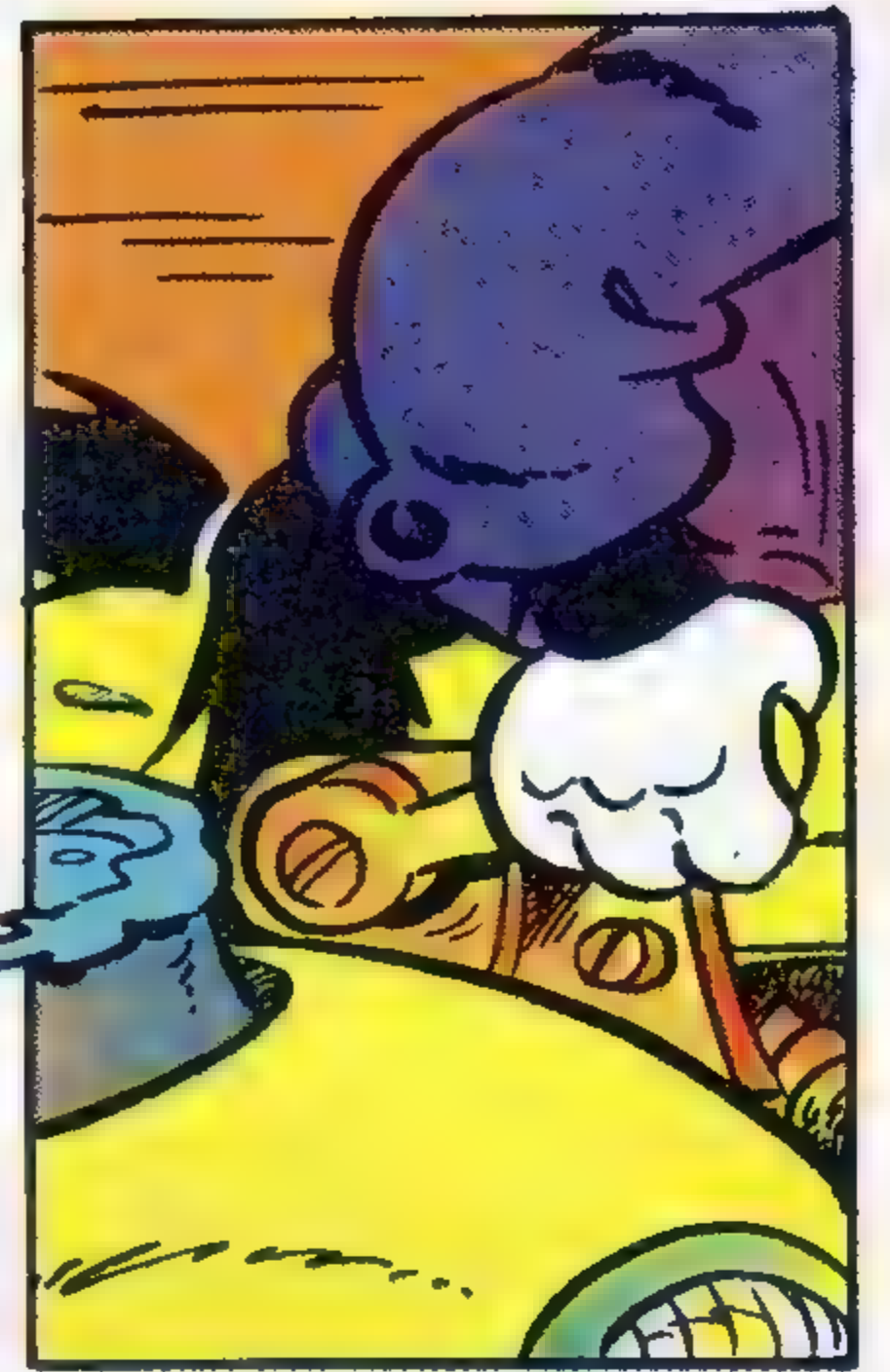
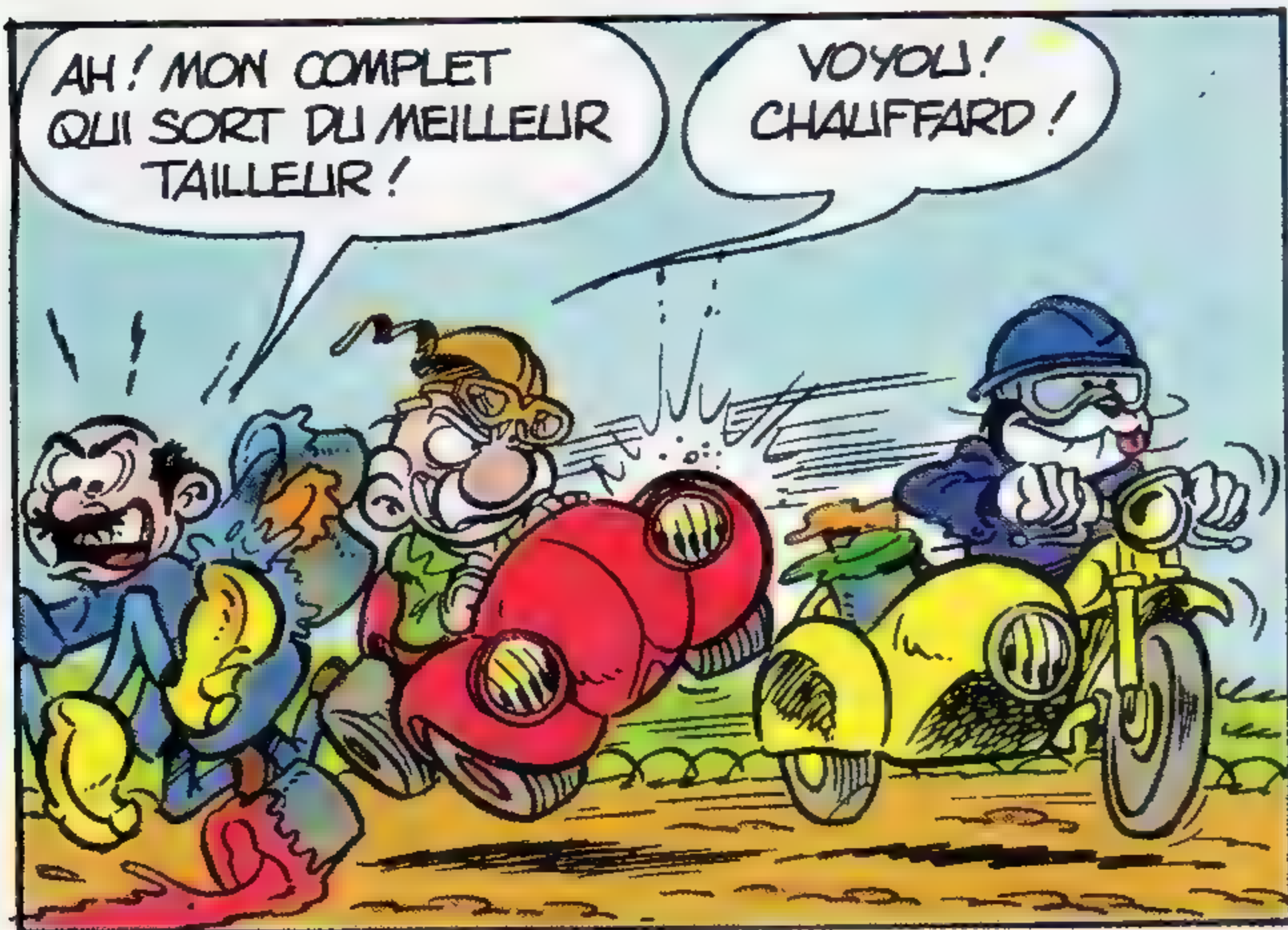
De toutes les couleurs



© Ed. VAILLANT 1961







INCROYABLE MAIS VRAI!

TON PIFBUREAU EN CARTON RESISTE A PLUS DE 200KG!



Brains-Navarre

PIFBUREAU
LA CHAISE
+ LE BUREAU
285 F

Super sympa le Pifbureau ! Grâce à lui, tes héros favoris Pif et Hercule habitent chez toi, dans ta chambre ! En leur compagnie, tu fais tes devoirs, tu lis, tu joues ou tu écris... Car le Pifbureau, c'est un vrai bureau en carton, solide comme un roc. Même tes parents peuvent s'en servir : la chaise et la table résistent chacune à plus de 200 kg ! Traitées anti-taches, vernies au four, résistantes à l'eau, et ignifugées, tu peux même les cirer ! En plus, tu peux choisir leur couleur : rouge, vert, bleu ou gris, c'est selon ton goût. Livrées en kit, 5 minutes te suffiront pour les monter... ou les démonter. Génial, non ? Alors, parles-en vite à tes parents ! Ça te ferait un super cadeau pour Noël ou ton anniversaire, par exemple !

Pour toute correspondance : DROP INTERNATIONAL - 14, bd Montmartre - 75009 PARIS - Tél. : 246.91.30.

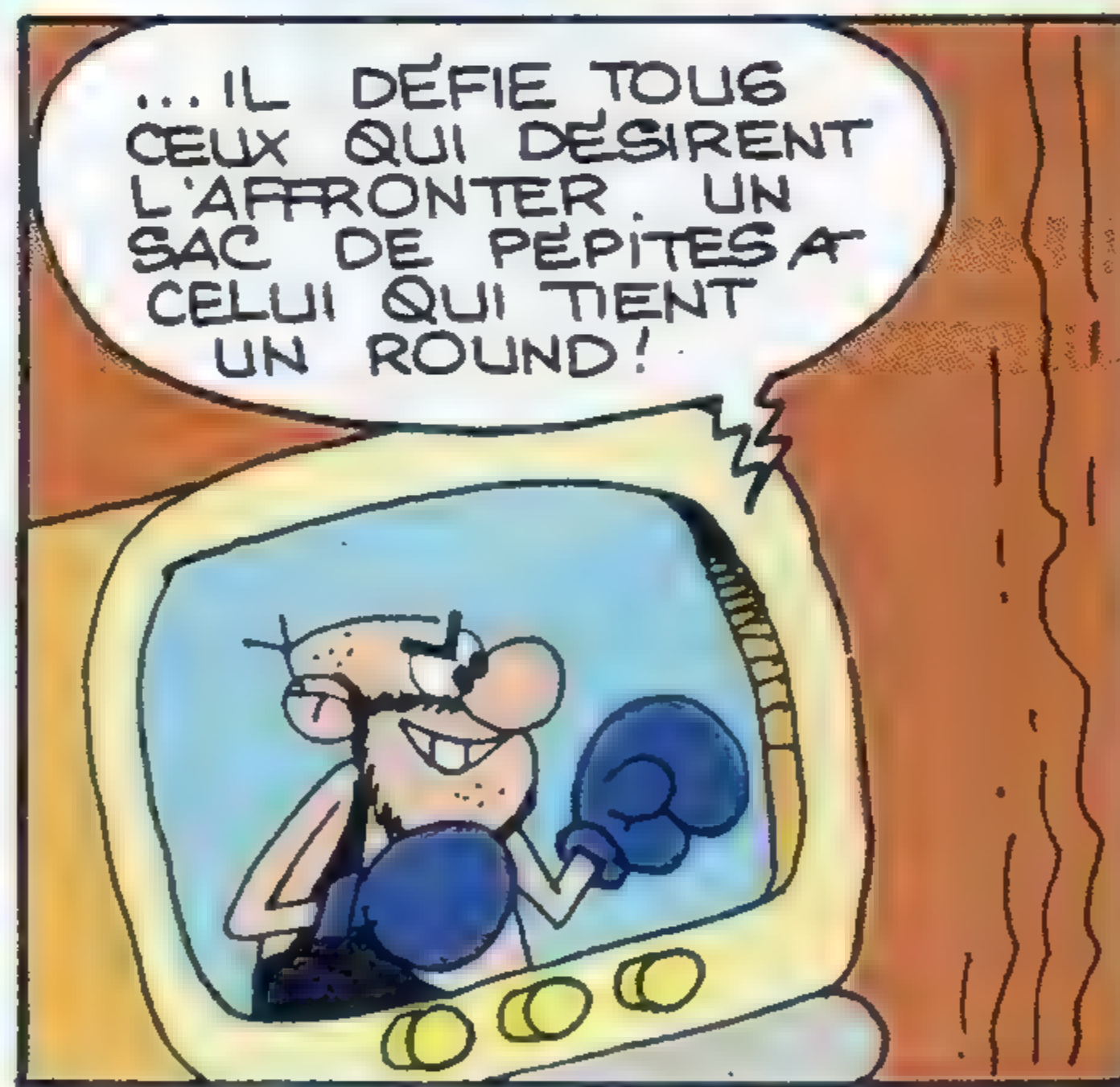
- ☐ bleu
- ☐ rouge
- ☐ vert
- ☐ gris

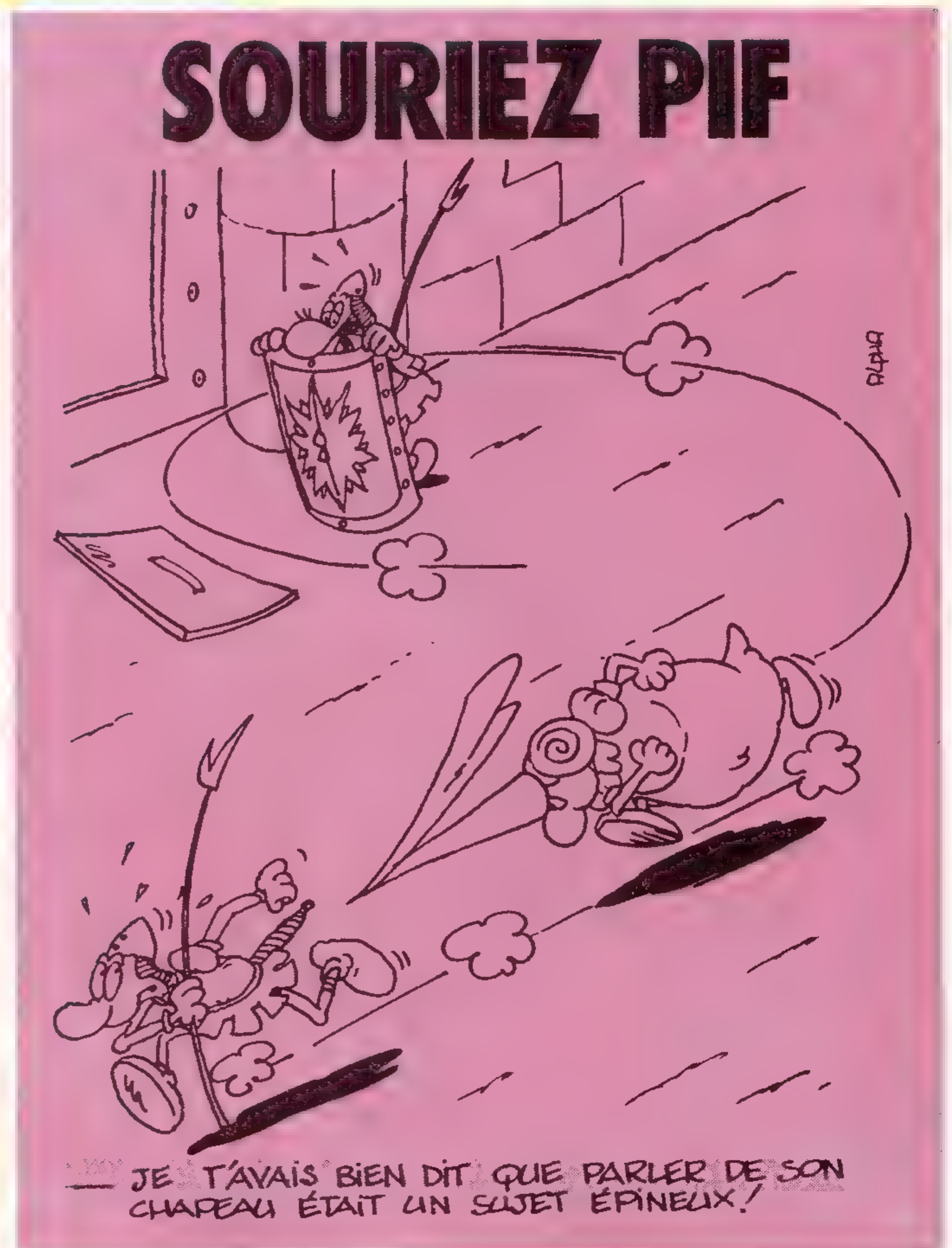
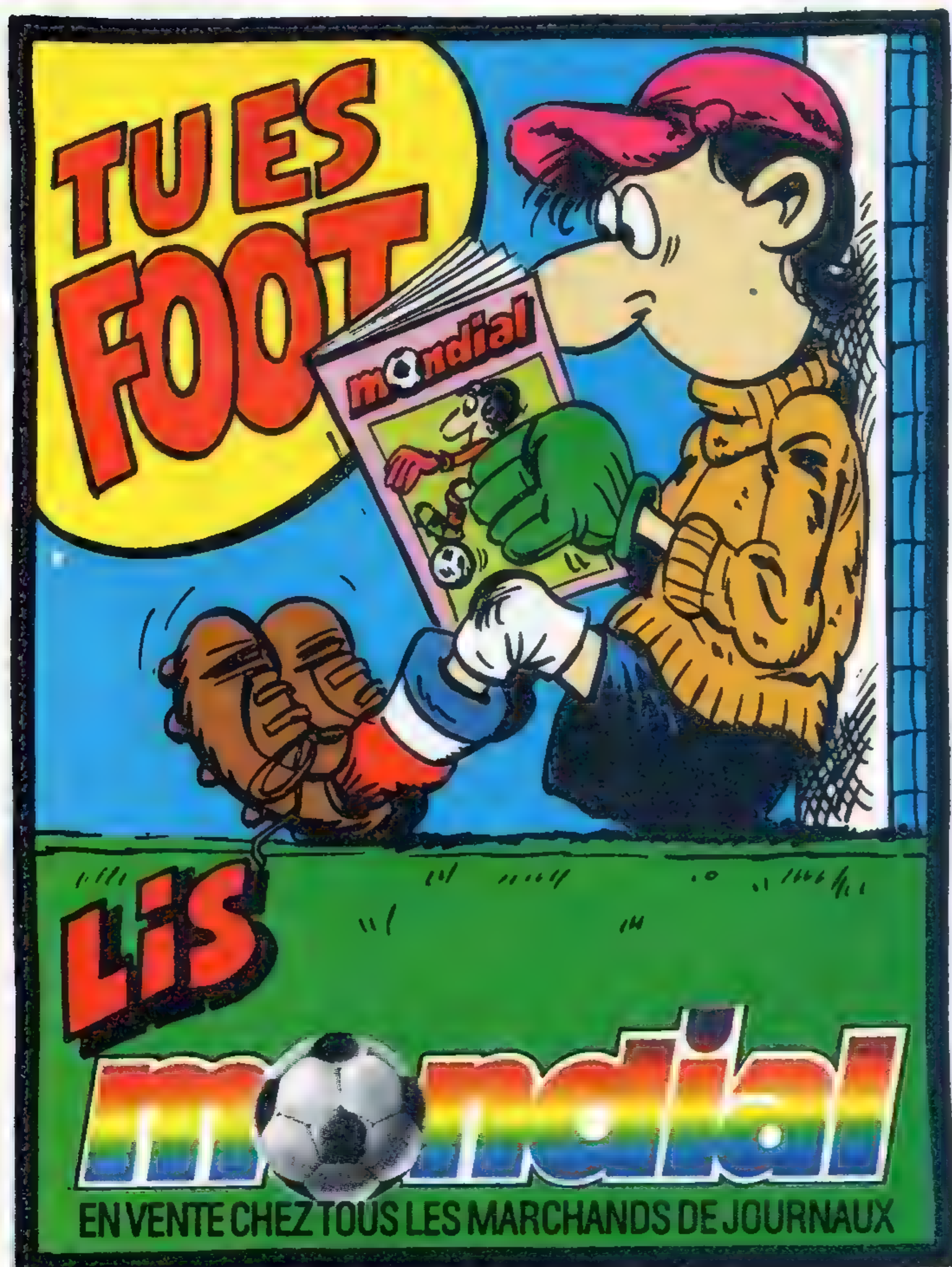
Je désire recevoir le bureau et la chaise PIF. J'ai bien noté qu'ils me seront livrés chez moi par porteur, quinze jours après réception de ma commande. J'ai choisi le coloris : bleu - rouge - vert - gris. Je vous adresse ci-joint mon règlement de 285 F (+ 50 F de port) à l'ordre de DROP INTERNATIONAL. Bon à retourner à DROP INTERNATIONAL, 14, boulevard Montmartre - 75009 PARIS, accompagné de votre règlement. Offre valable jusqu'au 31 mars 1983 et réservée au Continent Européen.

Nom _____ Prénom _____
Adresse _____ Code postal _____
Ville _____



© BRUGUERA





LA FOIRE DU RIRE EST COMMENCÉE.



En vente chez votre marchand de journaux

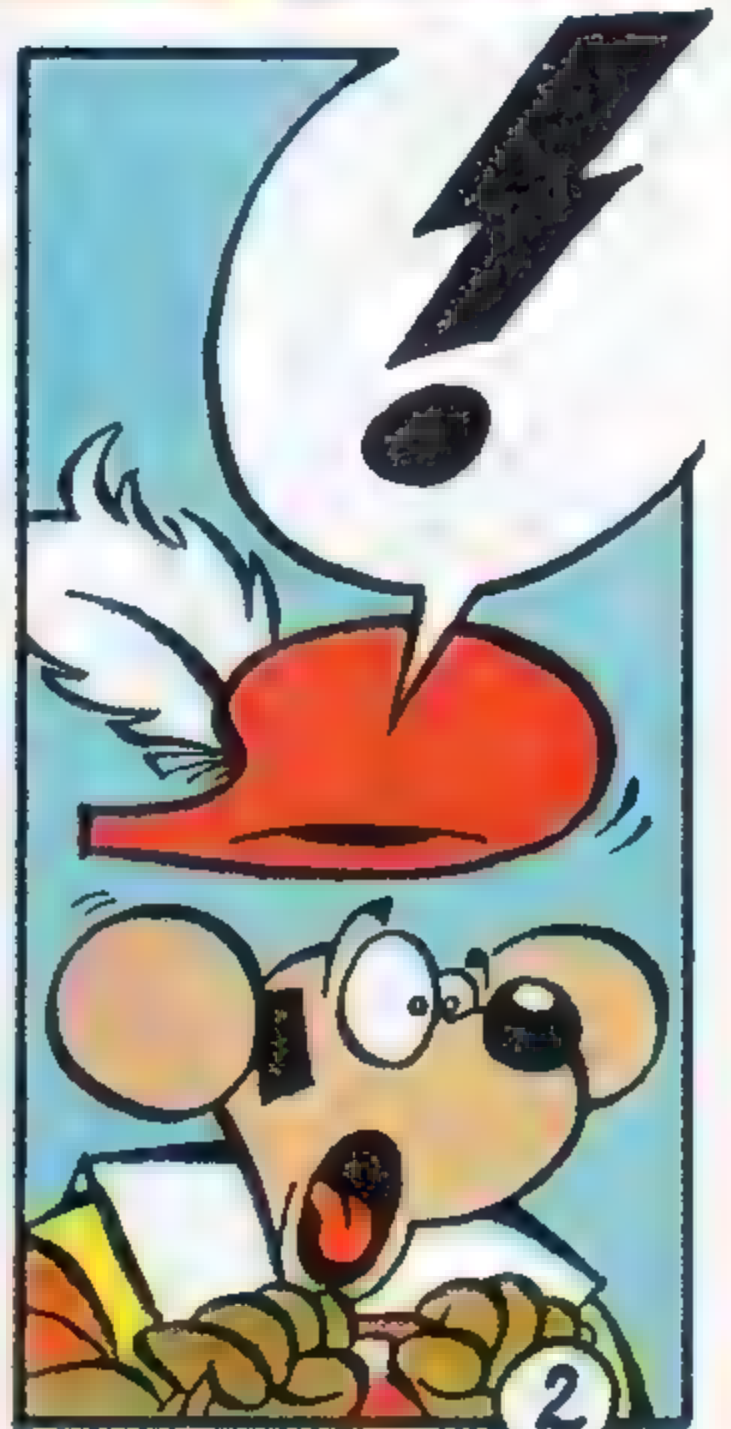


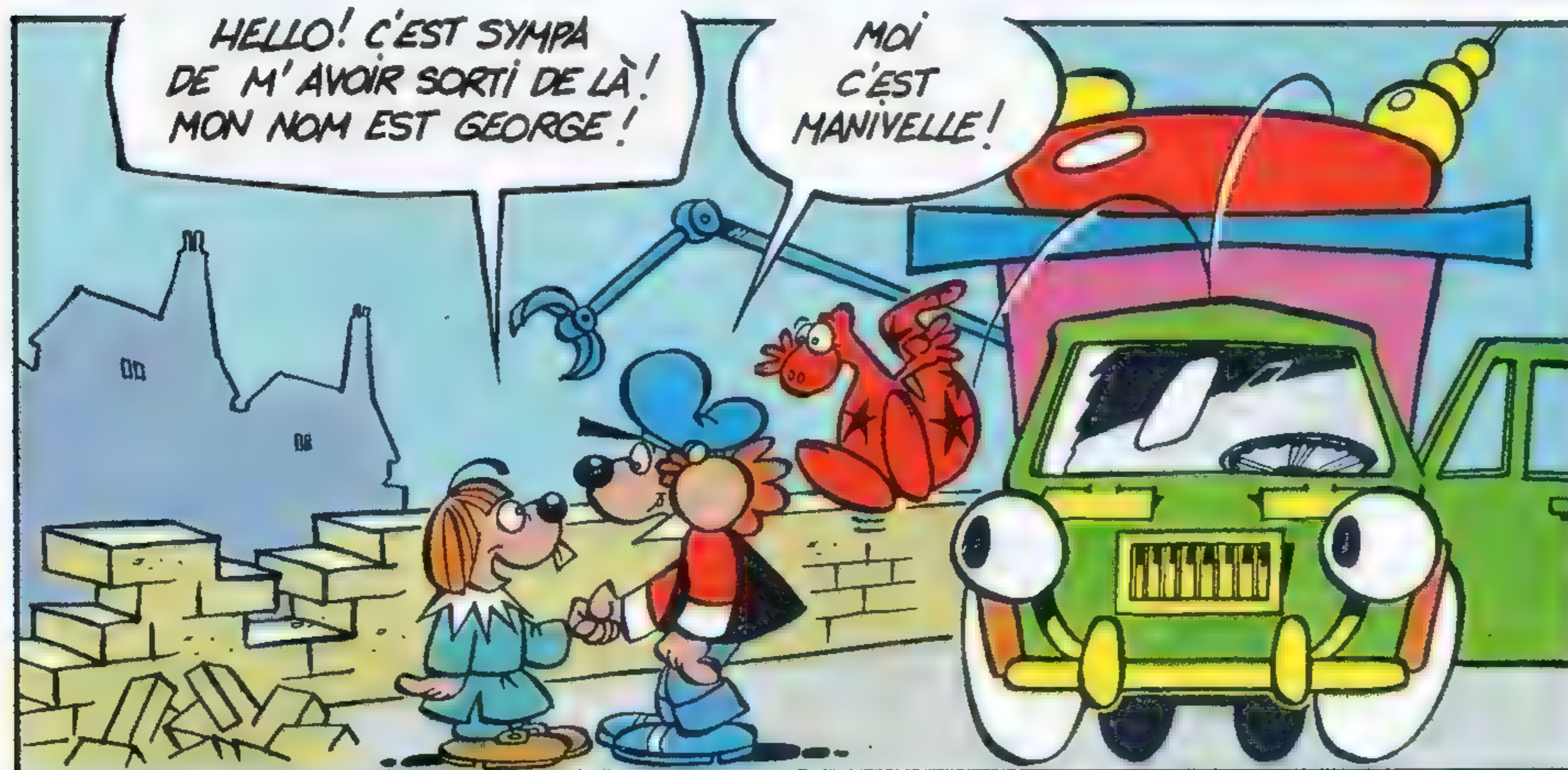
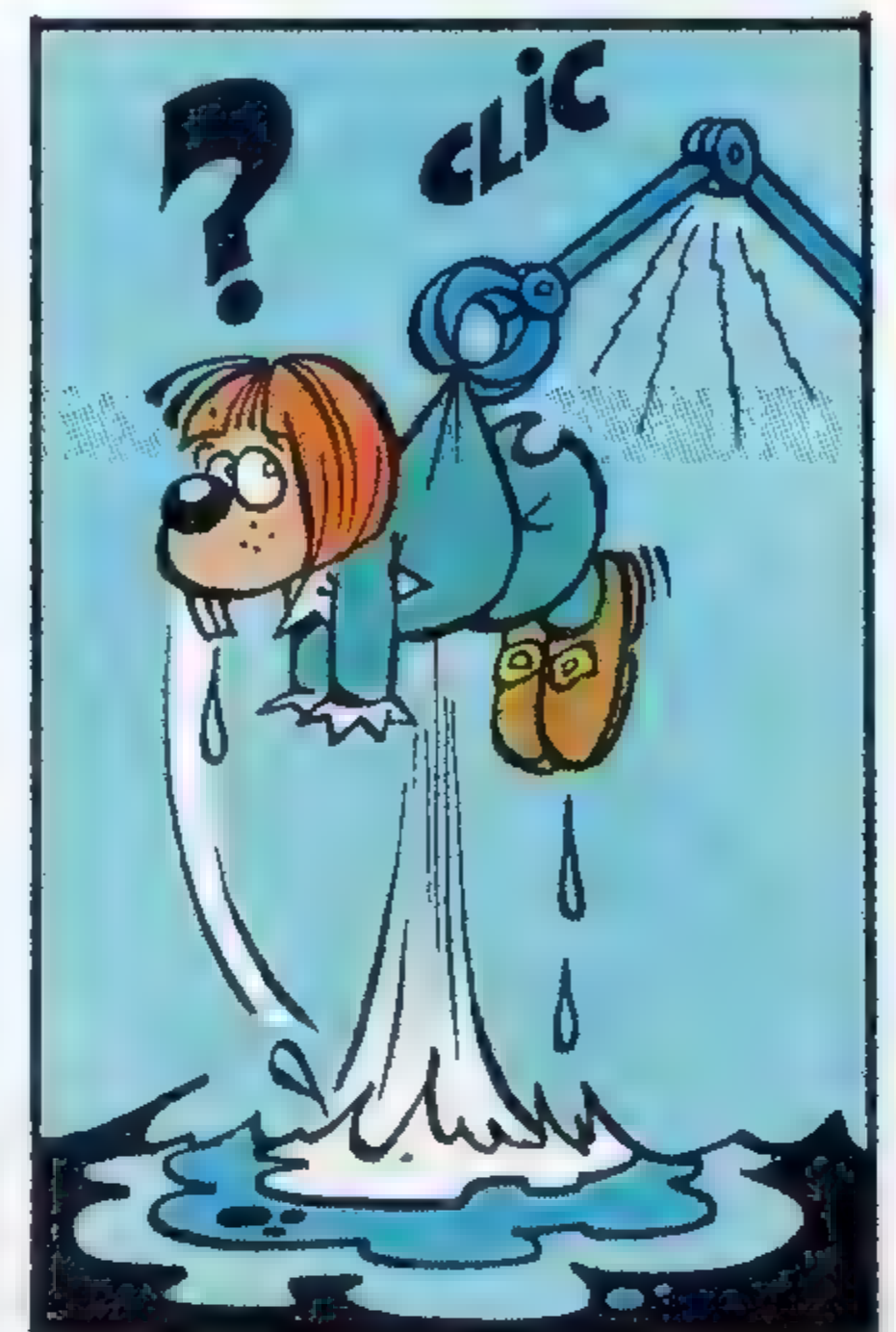
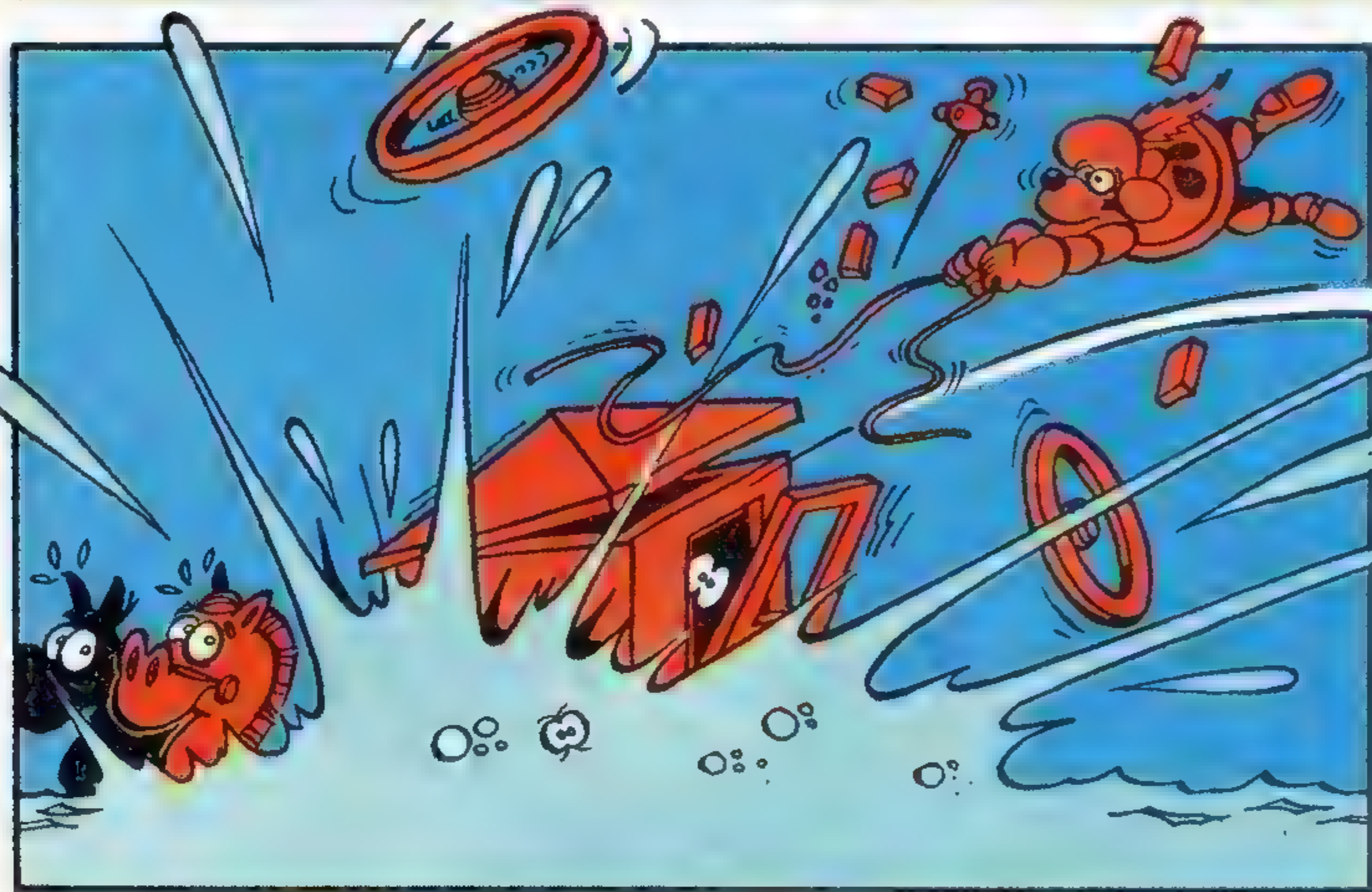
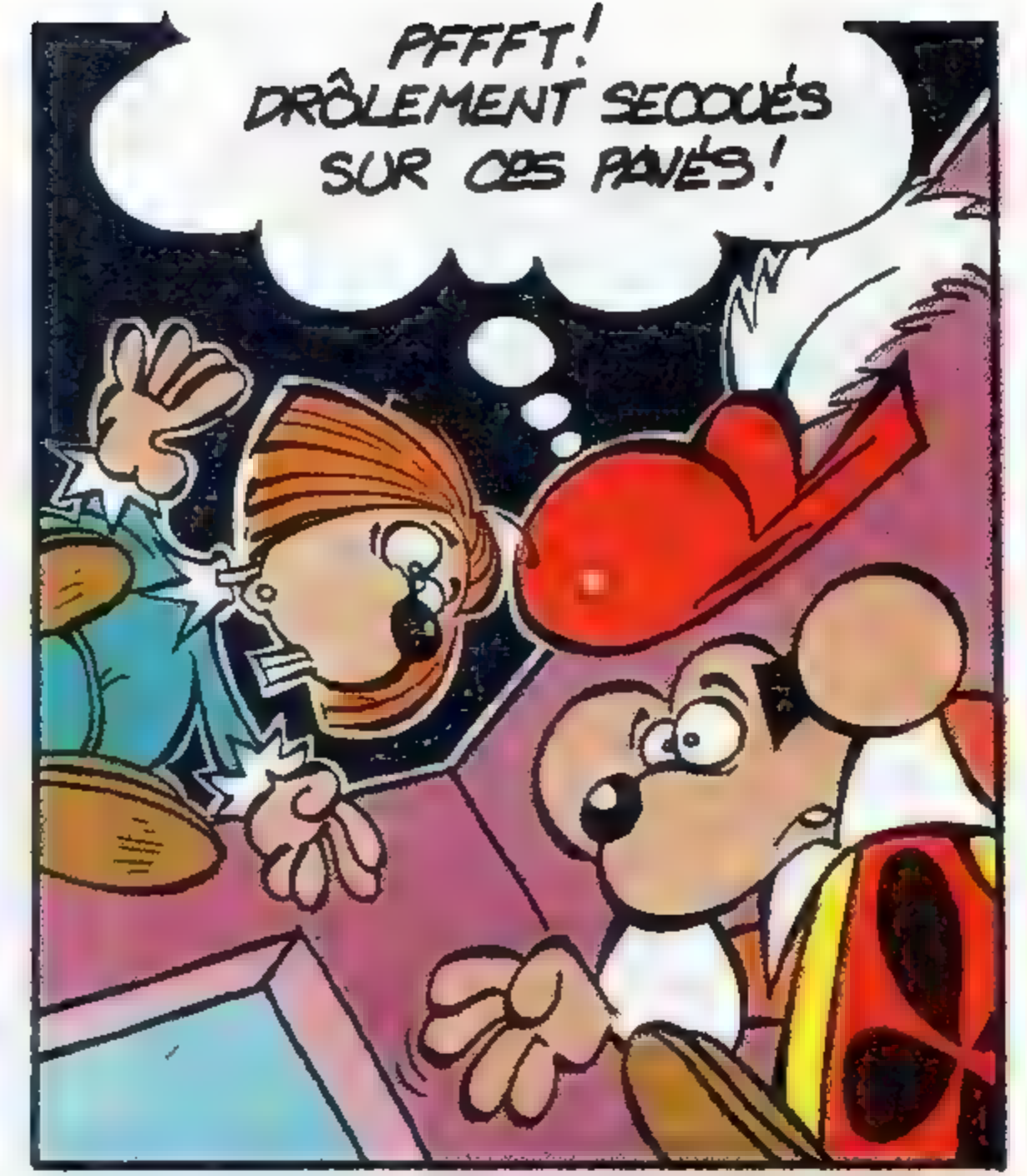
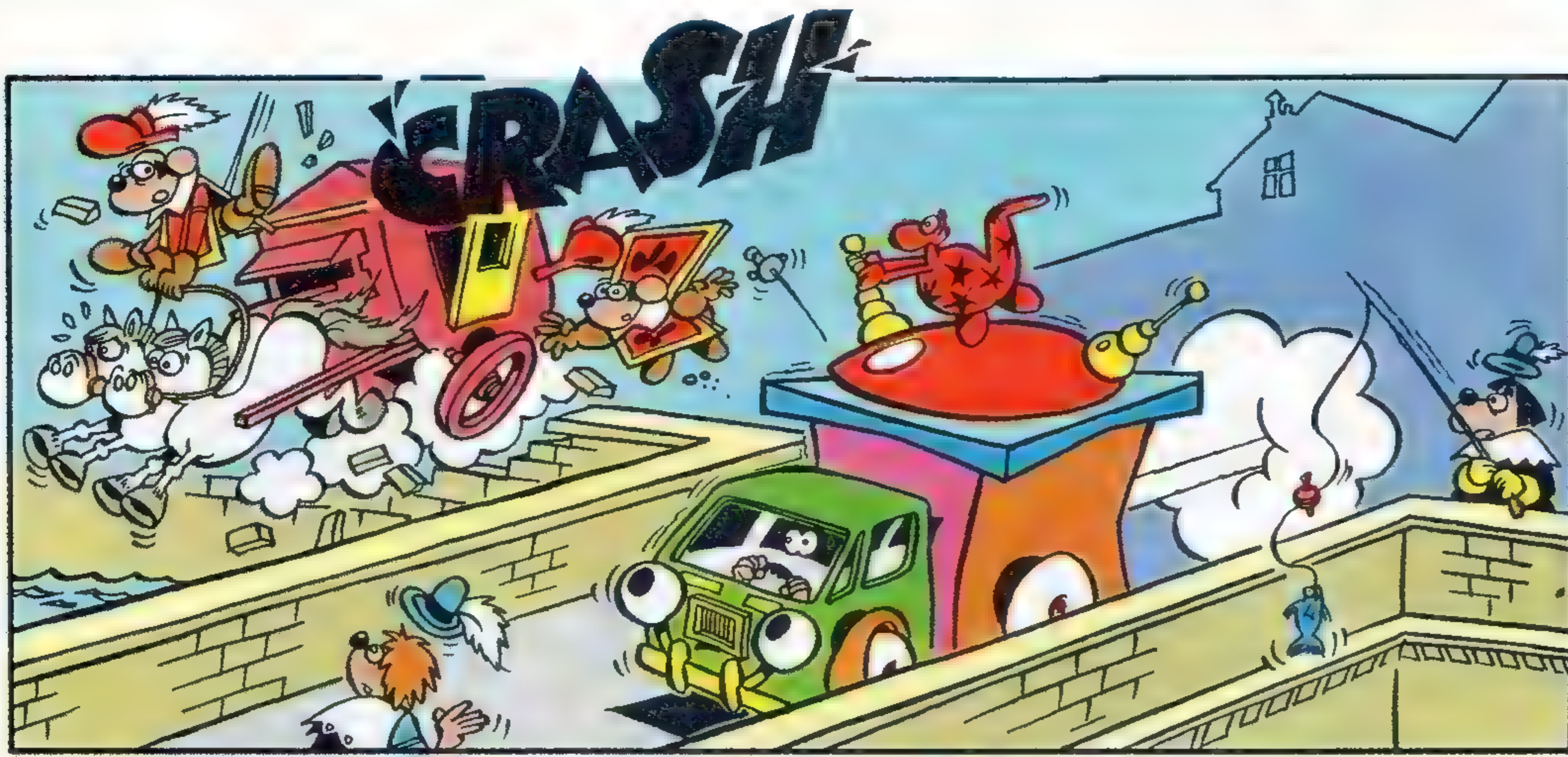
WAAH!

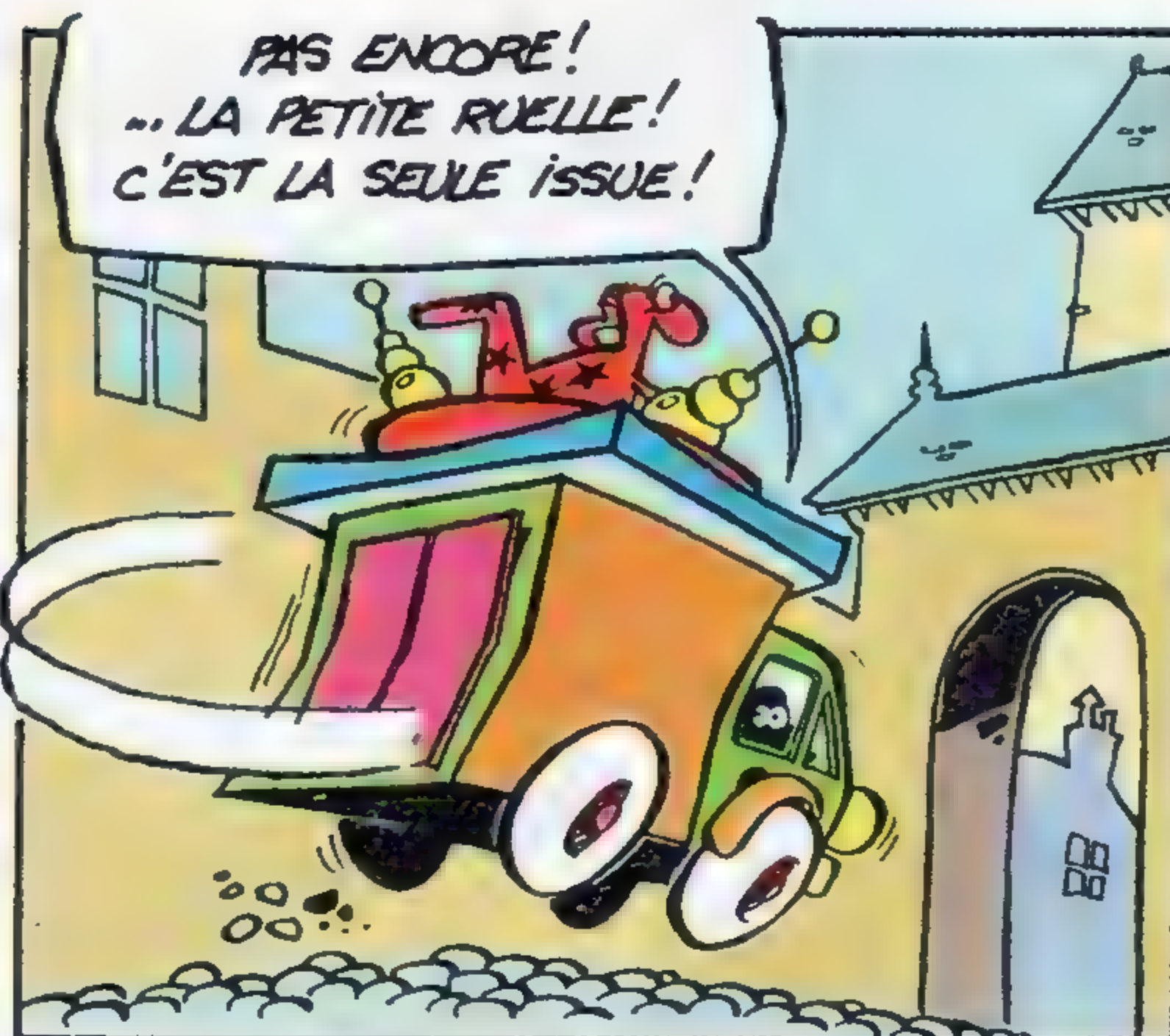
MANIVELLE

Les trois mousqueplatchs

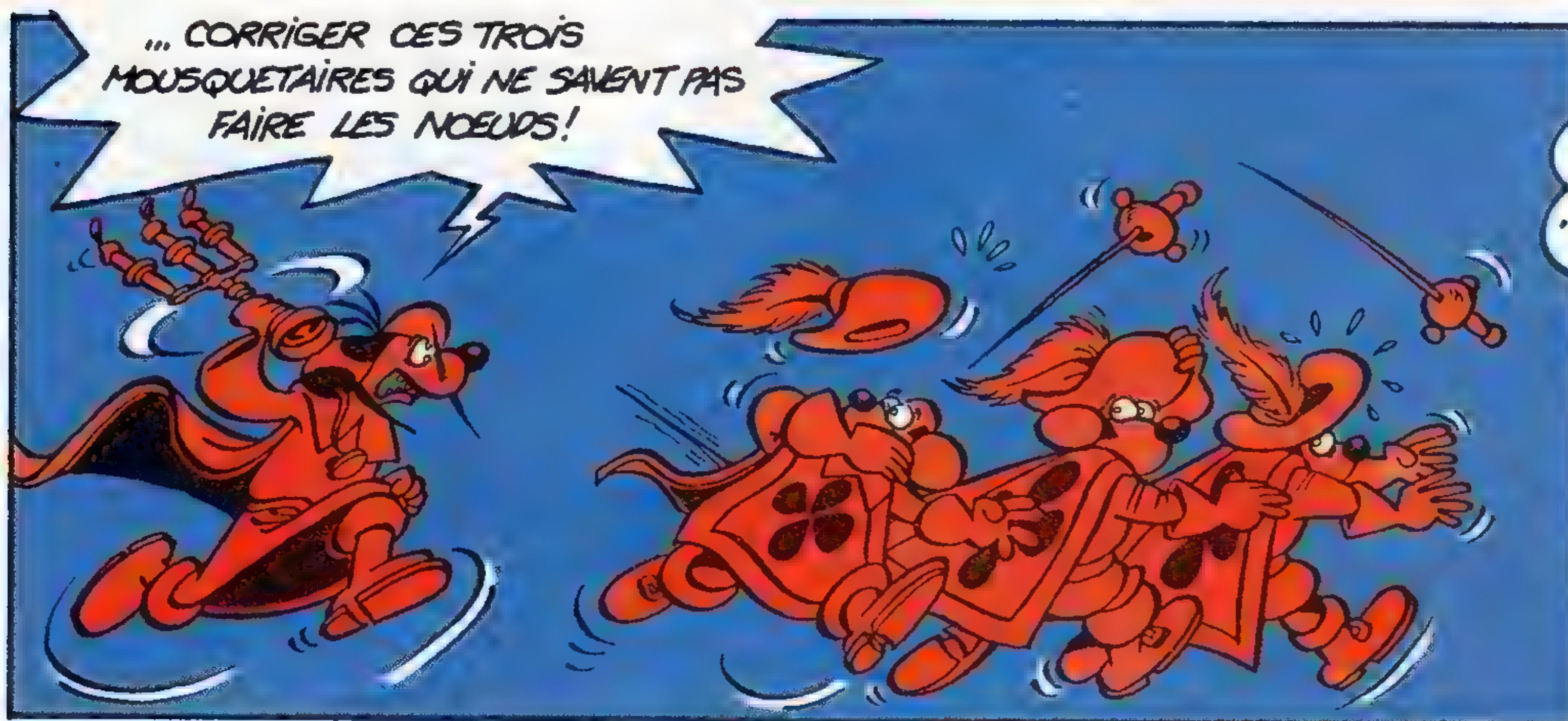












... CORRIGER CES TROIS MOUSQUETAIRES QUI NE SAVENT PAS FAIRE LES NOEUDS!



VOTRE ÉMINENCE A L'AIR BIEN AGITÉE!

... LE ROI!



AHEM... JE RÉPÉTAIS AVEC CES MESSIEURS UNE PIÈCE DE THÉÂTRE POUR LE PROCHAIN GALA DE CHARITÉ DE SA MAJESTÉ!



... BONNE NOUVELLE : NOTRE CHER PETIT GEORGE A ÉTÉ RETROUVÉ!



GRÂCE A MANIVELLE!



AHEM! J'EN SUIS RAVI!...

GULP!



ON M'A RAPPORTÉ DES PROPOS DÉSOBLIGEANTS SUR VOTRE CONDUITE DURANT CETTE AFFAIRE, ÉMINENCE!...



... IL Y A DE L'AGITATION À LA ROCHELLE!... ALLEZ DONC FAIRE UN TOUR PAR LÀ-BAS!

LA DIGUE
LA DIIIGUE...

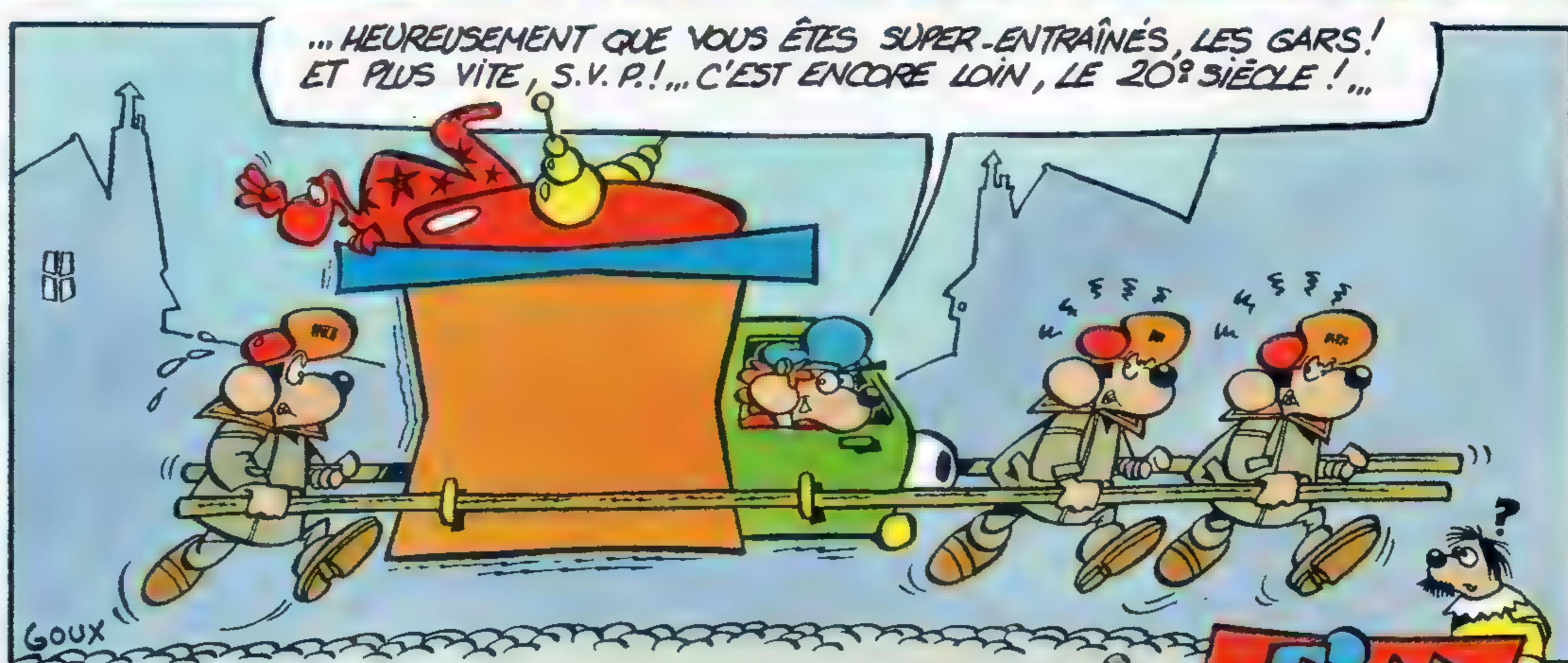


GEORGE A RETROUVÉ SA PLACE À L'ÉCOLE OÙ IL CONTINUE D'APPRENDRE LE FRANÇAIS...



QUANT AUX PATCH...

QUELLE POÏSSE! DEUX CREVAISONS EN MÊME TEMPS!



... HEUREUSEMENT QUE VOUS ÊTES SUPER-ENTRAÎNÉS, LES GARS! ET PLUS VITE, S.V.P.!... C'EST ENCORE LOIN, LE 20^È SIÈCLE!...

FIN
DE L'ÉPISODE

YVAIN

DANS

"LE ROI DES NORMANDES"

**SUPER
AVENTURE
LA CHEVALERIE**



**+ UN GRAND DOCUMENT HISTORIQUE:
AU TEMPS DES CHEVALIERS**

LA VIE DU CHEVALIER

Durant tout le Moyen Âge et sur une époque de plus de cinq siècles se développe dans tous les pays d'Europe une véritable institution qui eut ses usages, son code, sa morale. Cette institution s'appelle la Chevalerie.

Le chevalier devait se soumettre à des règles très strictes qui sont les Lois de la Chevalerie.

Charlemagne, mourant, fait venir devant lui son fils et lui dit : « Devant les pauvres, il faut t'humilier



© Archives SNARK

Ci-dessus : La cérémonie de l'adoubement. Ci-dessous : Le tournoi (*Roman de Tristan*). Ci-contre : La guerre du chevalier.



© Archives SNARK



Dès sa première jeunesse, le garçon de famille noble qu'on appelle damoiseau, fait ses premières armes. Il acquiert les premiers rudiments de l'équitation, de l'escrime et de la chasse. Ce long apprentissage va durer des années, et souvent plus de dix. A l'âge de vingt ans, il pourra prétendre « entrer en chevalerie ». Cette cérémonie a nom

l'adoubement : les parrains remettent au jeune homme ses armes, l'épée, la lance, le heaume et l'écu, pendant qu'on fixe à ses chaussures les éperons brillants. Et le prêtre présent crie : « Nouveau chevalier, tu dois chercher honneur!... »

Honneur et gloire, le jeune chevalier va vouloir les recher-

et te faire petit. Tu leur dois aide et conseil. » Et l'Ordre de la Chevalerie précise que le premier devoir du chevalier est de se faire le gardien des pauvres gens afin que les riches ne les injurient point. Avant toute chose, le chevalier doit assistance à la veuve et l'orphelin. il saura faire preuve de pitié et de courage dans le combat. Quand il y a quelque aventure à courir, quelque coup à tenter, quelque entreprise téméraire à risquer, en

avant les chevaliers! Ils n'ont que leur vie à perdre et la gloire à gagner...

Et quand le chevalier meurt, comme Roland à Roncevaux, la chanson de geste qui exalte sa fin, dit : « En France, il y eut alors une merveilleuse tourmente et un tremblement de terre. A midi, la terre se couvrit de ténèbres. » « C'est li granz dols pur la mort de Roland. » (*C'est la grande douleur pour la mort de Roland*).



© Archives SNARK

cher dans les joutes et tournois. Vaincre dans un tournoi est l'ambition du chevalier, mais il y a loin de la coupe aux lèvres! Dans cette mêlée confuse, malheur à qui est alors abattu de son cheval, les autres montures lui passent dessus et le broient! Pour le chevalier, le tournoi n'est qu'un entraînement à la guerre. Les guerres sont fréquentes et

violentes, et bien souvent le chevalier oublie ses serments de générosité, de pitié et de courtoisie..., la fureur devient loi! Et tel preux chevalier l'exprime ainsi : « Si j'avais un pied dans le paradis et l'autre dans mon château, je retirerais pour aller me battre, le pied que j'ai là-haut. »

LES CHEVALIERS DU ROI ARTHUR

Qui ne connaît le roi Arthur et sa femme Guenièvre, et les chevaliers qui se réunissent en conseil autour de la fameuse Table ronde, Messire Gauvain, Lancelot du Lac, Ogier le Danois et Keu le



Photo : INTERPRESS

Le roi Arthur (à droite) et ses chevaliers, partent en campagne (du film *Excalibur*).
Ci-dessous : Les chevaliers donnent l'assaut... Sonnez fanfares!



Le roi Arthur et la reine Guenièvre
Ci-dessous : Le roi Arthur et les



Photo : INTERPRESS

Arthur, roi de Grande-Bretagne, aurait vécu au VI^e siècle; mais il s'est créé autour de ce personnage tant de fables, de poèmes et de légendes, qu'il est impossible de faire la part de l'Histoire et de la fiction; plusieurs historiens pensent même que le roi Arthur n'a jamais existé. Peu importe,

le héros des romans de la Table ronde – qui institua l'Ordre des Chevaliers du même nom –, le fils d'Uter Tête-de-Dragon, l'élève de l'Enchanteur Merlin, le maître de la Grande Épée Escalibor, fait aujourd'hui partie de notre univers. Les poèmes celtiques, relatant ses aventures et celles de



sénéchal, Beduier l'échanson et Hoel, roi de Petite-Bretagne... Les dessins animés de Walt Disney ont popularisé Merlin l'Enchanteur et la Fée du lac, et le cinéma (*Les chevaliers du roi Arthur*, *Excalibur*) a reproduit l'ambiance des romans de la première chevalerie, quand les preux, quittant la Table ronde, allaient combattre les dragons, délivrer les princesses prisonnières et rechercher la grande épée magique.



Phot : INTERPRESS

vre, tels que le cinéma les représente.
chevaliers de la Table ronde (miniature du XIV^e siècle).



© Archives SNARK

ses chevaliers, le font plus vivant et plus grand que bien des personnages de l'Histoire.
Le roi Arthur ne peut pas mourir... Neuf fées le gardent dans l'île sainte d'Avallon, d'où il reviendra un jour réunifier tous les pays celtiques.

LES AVENTURES D'YVAIN

Yvain, le chevalier au cœur pur, partira à la recherche du fabuleux Chaudron d'Or, où tous les pauvres du monde pourront rassasier leur faim.

C'est ce qu'affirme la légende. Certains disent que le Chaudron d'Or n'existe pas. Beaucoup disent aussi que l'aventure du Chaudron d'Or est une quête impossible.

Les anciens dieux de Celtie, la sorcière Scatlach, Morgane la mère des fées, les korrigans des menhirs, barreront la route à l'imprudent...



**Chaque semaine,
dans le Nouveau Pif, vous suivrez
une aventure d'Yvain.**

LE ROI DES KORRIGANS

YVAIN CHEVAUCHAIT
DANS BROCELIANDE, LA FORÊT DES
MERVEILLES ET DES ENCHANTEMENTS.

ENTENDS-TU
CE QUE J'ENTENDS,
ROUSSELOT ?

OHOOO.
À L'AIDE!
PAR LE HOUX
ET LE GUI!

..ET CECI SE PASSAIT DANS LES TEMPS TRÈS
LOINTAINS DE LA PREMIÈRE CHEVALERIE.

À L'AIDE !

À MOI, CHEVALIER
DE CHEVALERIE...

PAR LE CHÊNE ET LE FRÊNE,
TU N'AURAS PAS AFFAIRE
À UN INGRAT...

LA VOIX DU LUTIN
ÉTAIT AIGRELETTE ET
FLUETTE.

MA-A-AWW!

YVAIN PIQUAIT DES DEUX,
LANCE POINTÉE.

SAUVE-TOI, GRAND
CERF STUPIDE, SI TU
TIENS À LA VIE !

MA-A-AWW!

LE SAUVAGE ABANDONNA
LA PARTIE, BRAMANT
DE FUREUR...

VICTOIRE! VICTOIRE!
GRAND MERCI, CHEVALIER...
JE SUIS KORR, LE ROI
DES KORRIGANS...

MA-A-AWW!

EN JOUANT DANS
L'HERBE, J'AI PERDU
L'ANNEAU D'OR QUI ME REND
INVISIBLE À VOLONTÉ.
QUI ES-TU ?
TU ME PARAIS BIEN JEUNE
ET BIEN PAUVRE...

J'AI NOM YVAIN.
JE NE POSSÈDE NI TERRE
NI TOUR. MON CHEVAL, MON
ÉCU ET MA LANCE SONT MES
SEULS BIENS, ET MON UNIQUE
COMPAGNON EST ROUSSELOT
L'ÉCUREUIL.

UN SERVICE EN VAUT
UN AUTRE, YVAIN.
VA À CAROHAISE, LA CAPITALE
DU ROI MARK, AU BOUT DE LA
FORÊT. UN GRAND TOURNOI
S'Y PRÉPARE.



1961

MAINTENANT,
DÉPOSE-MOI À
TERRE QUE J'Y
REPRENNE MON
ANNEAU ...
JE NE T'OUBLIERAI
PAS, YVAIN.

L'INSTANT D'APRÈS, IL RETROUVA
L'ANNEAU QU'IL GLISSA À SON INDEX.
IL Y EUT UN BRUIT LÉGER
COMME LA CARESSE DU VENT
SUR LA FOUGÈRE...

KORR,
LE ROI
DES
KORRIGANS,
S'ÉTAIT
RENDU
INVISIBLE.

YVAIN,
LE VAINQUEUR DU TOURNOI,
IRA À LA RECHERCHE DU
CHAUDRON D'OR!
SI TU LE VEUX, TU SERAS
CE VAINQUEUR...

...ET ICI S'ACHEVA
CETTE AVENTURE D'YVAIN.



2

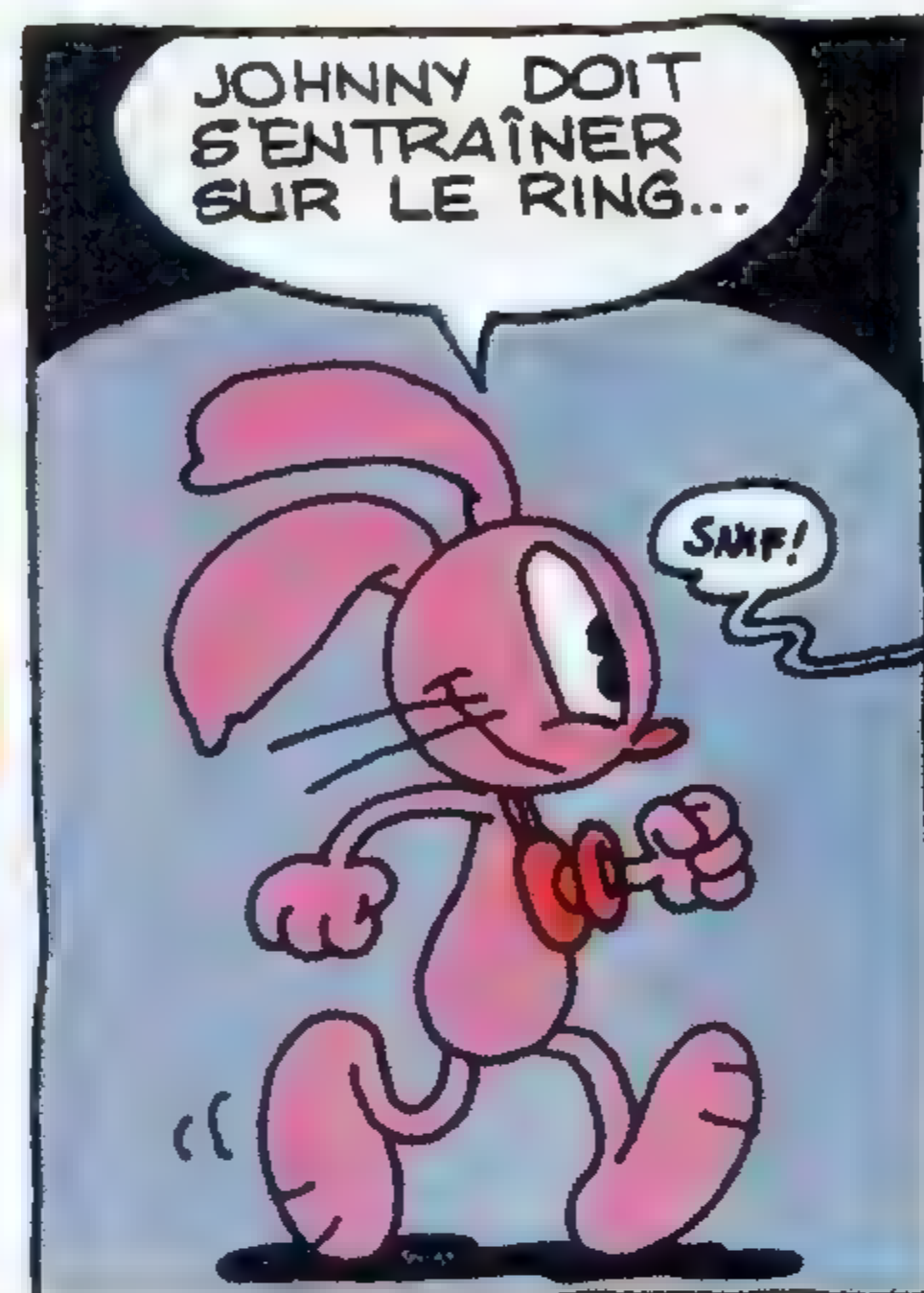
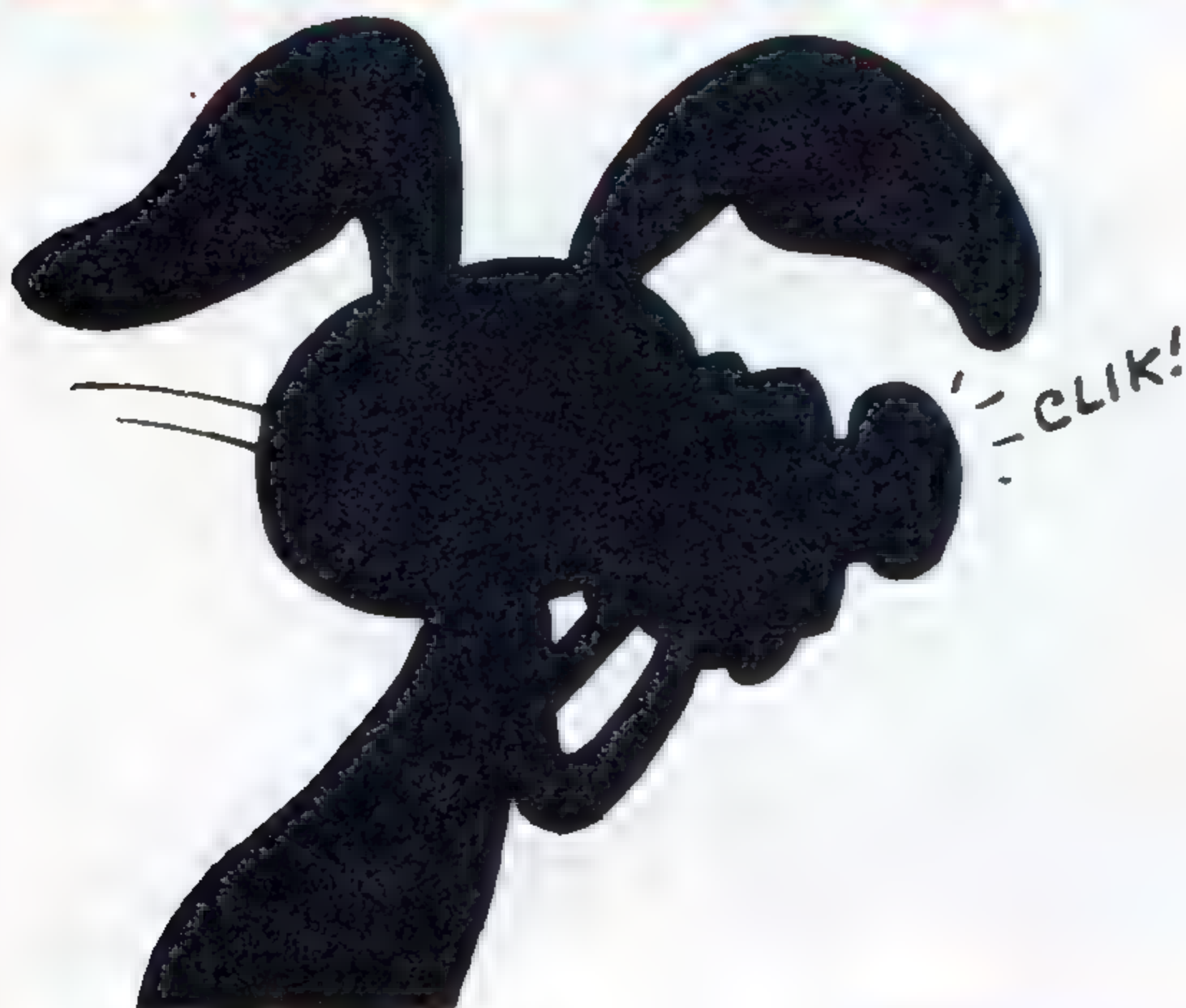
PROCHAIN ÉPISODE: "LA FONTAINE MAGIQUE"

LE SUPER
DE LA SEMAINE PROCHAINE

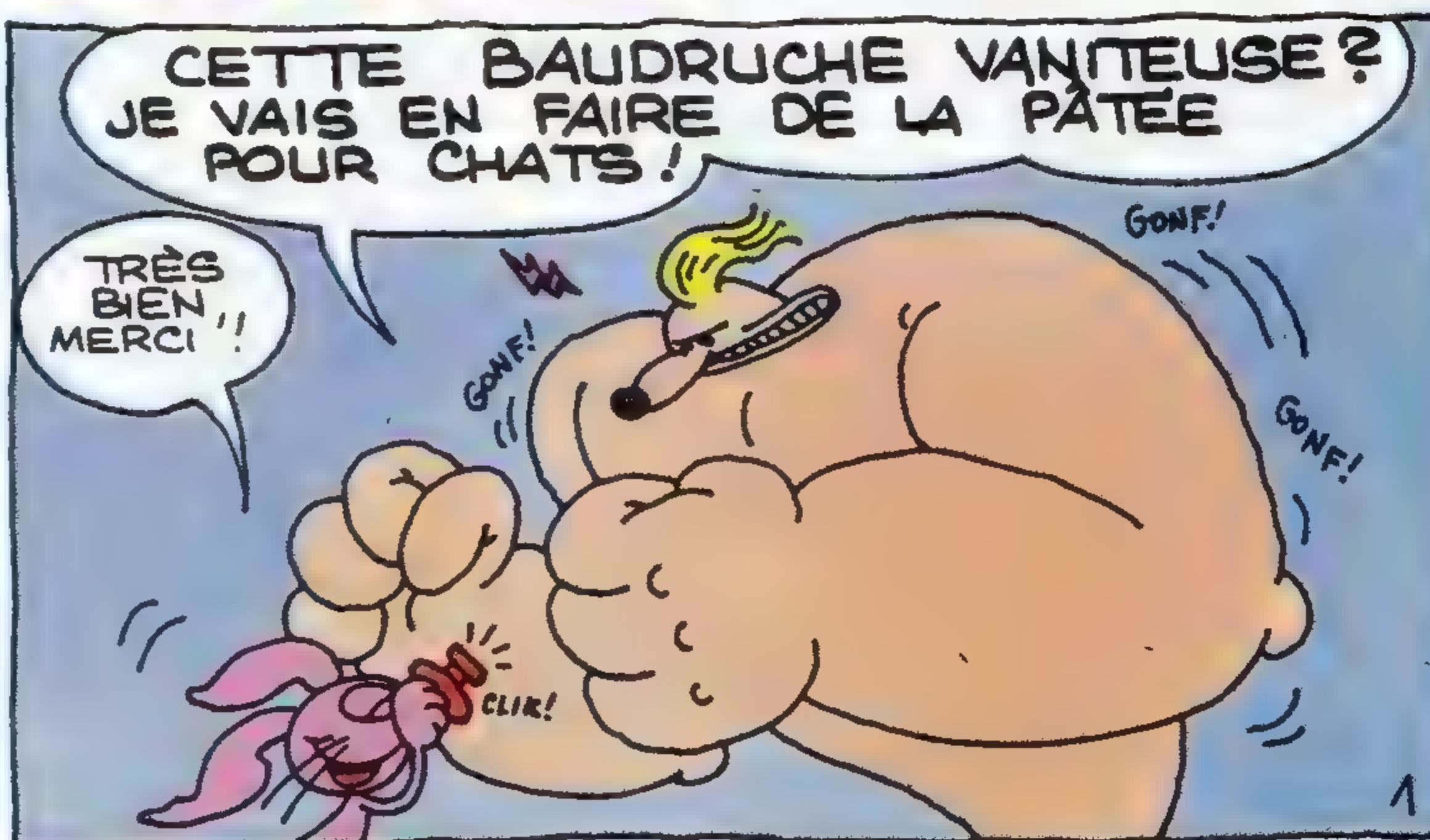
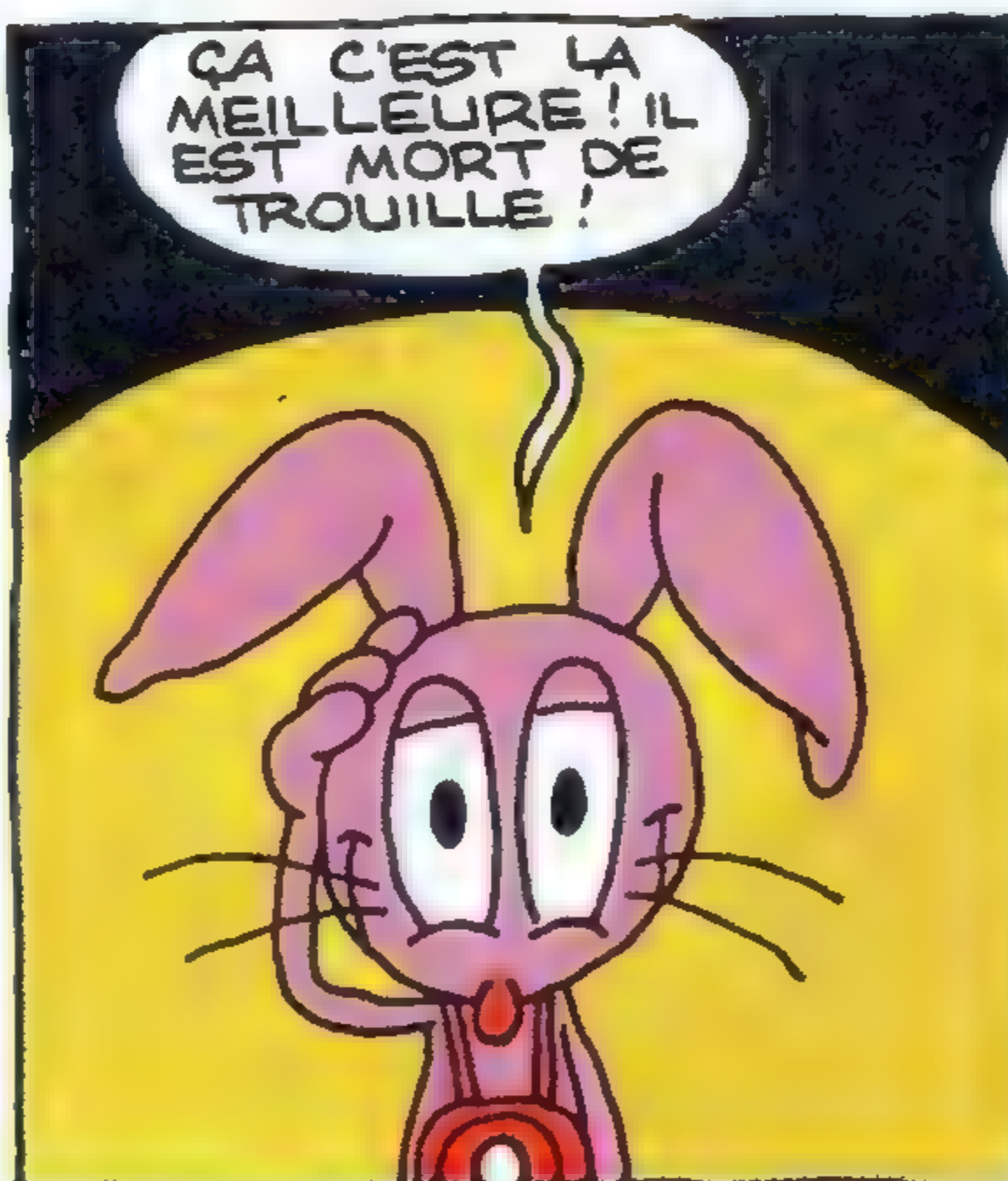
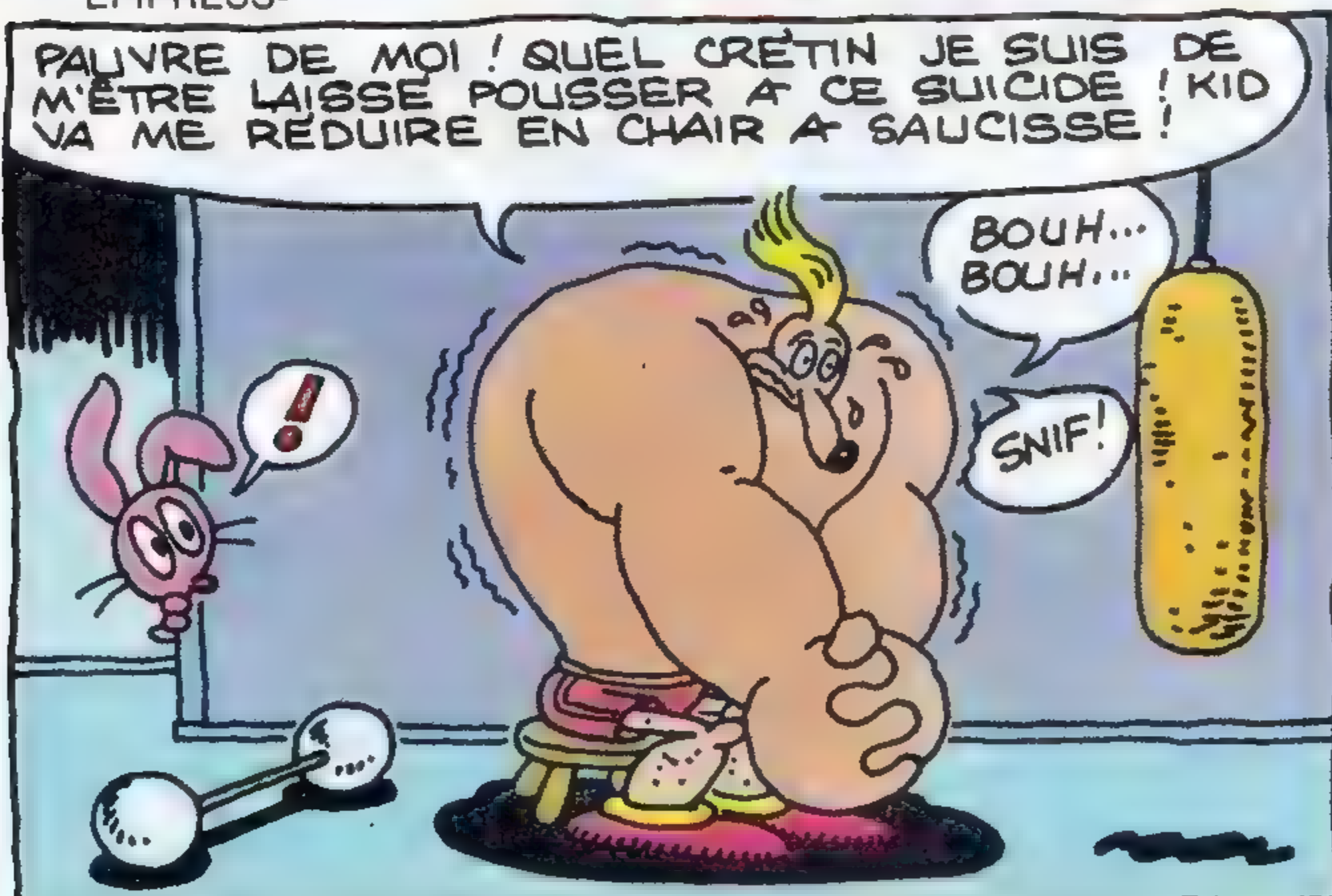
LES JEUX DE L'HIVER
10 PAGES
DE JEUX
+ LE GRAND JEU
DES PISTES

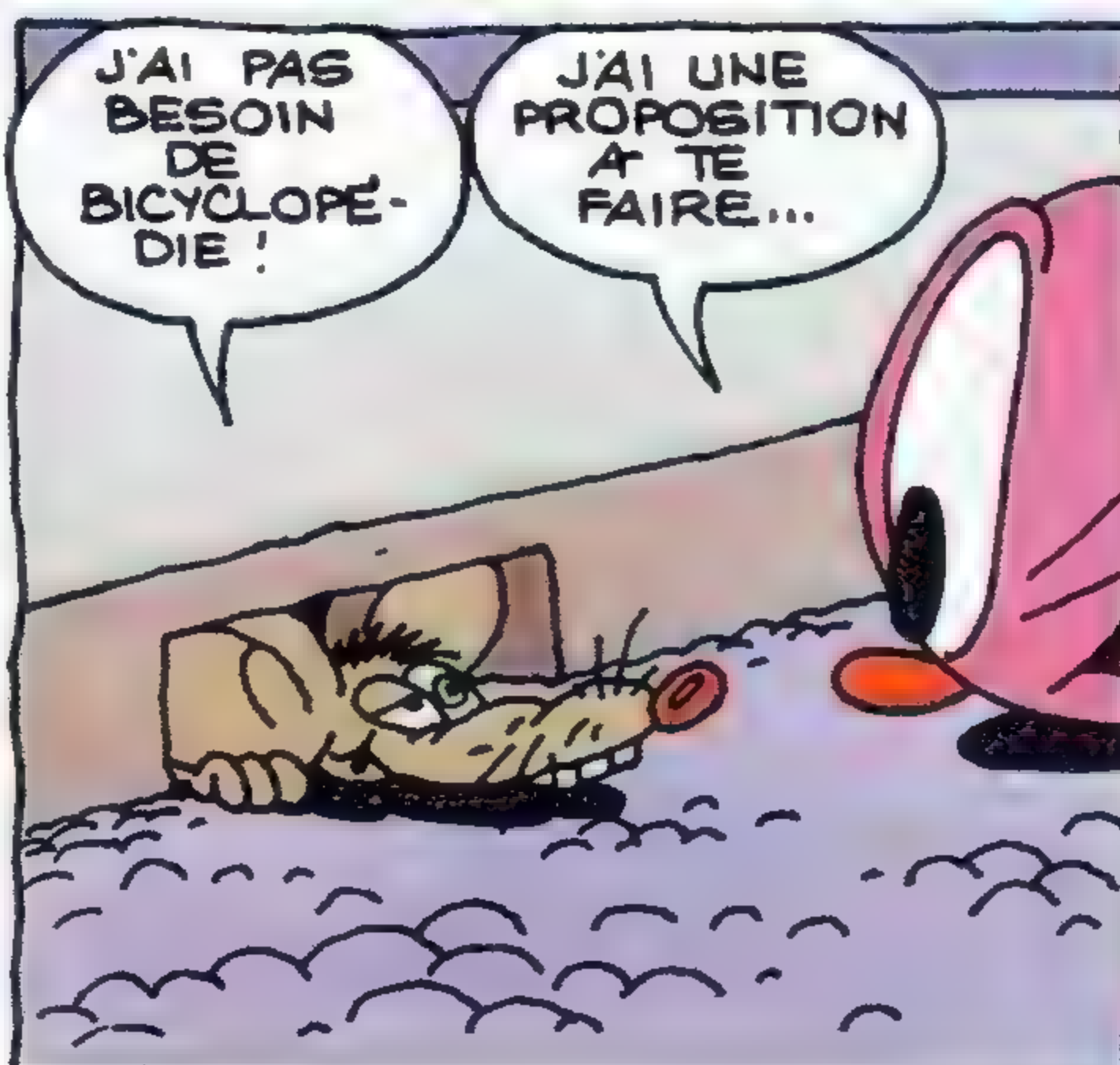
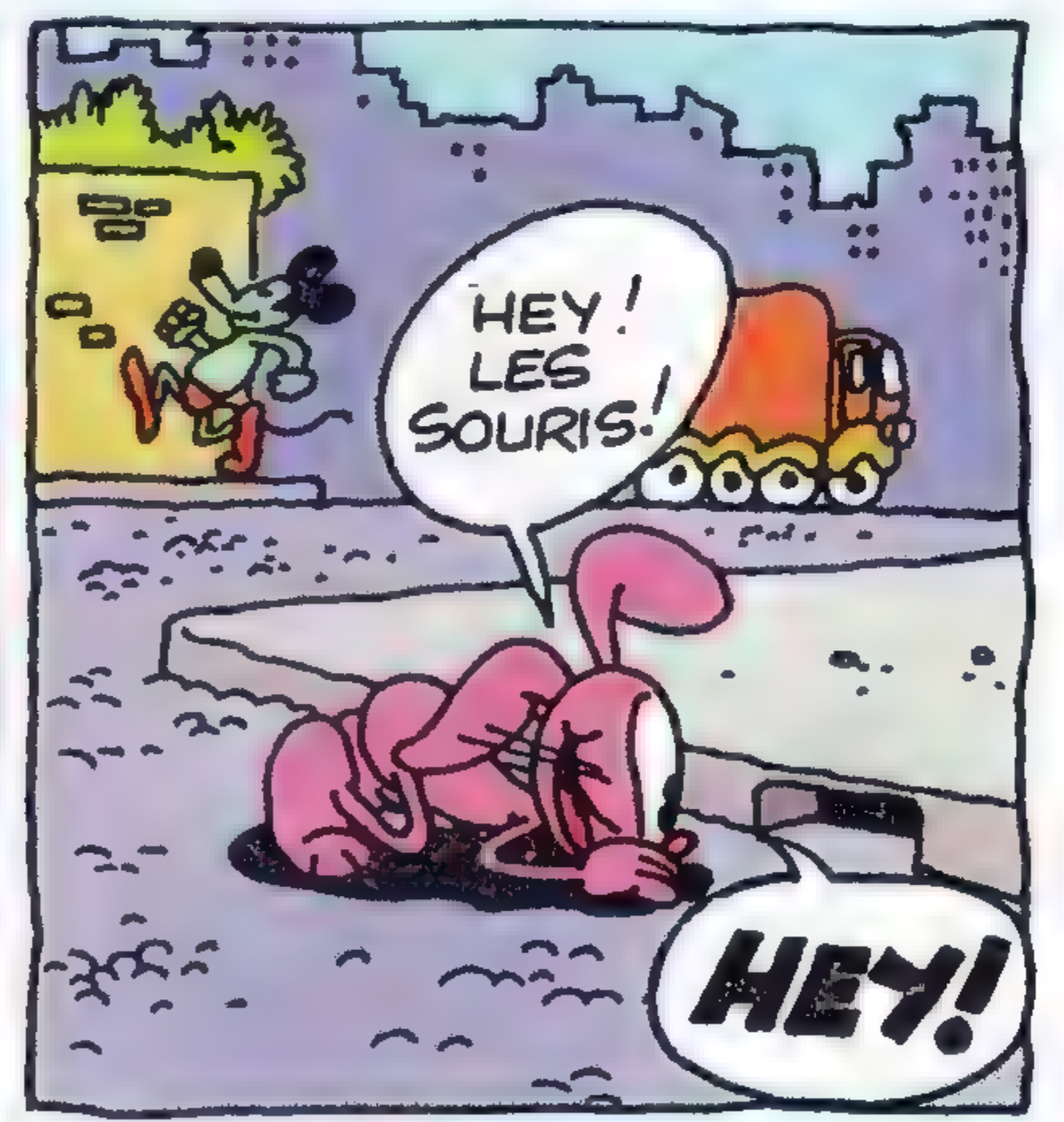
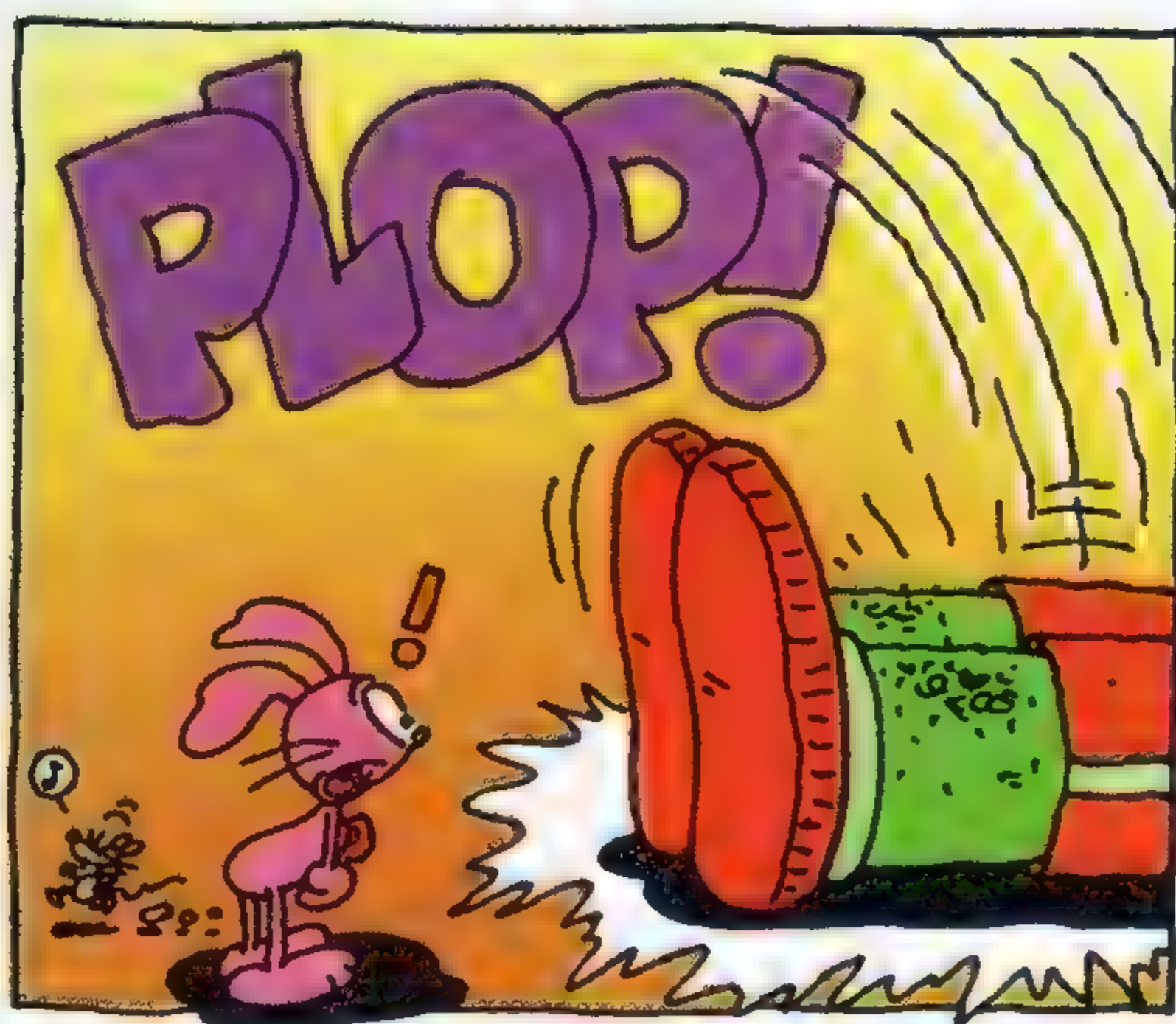
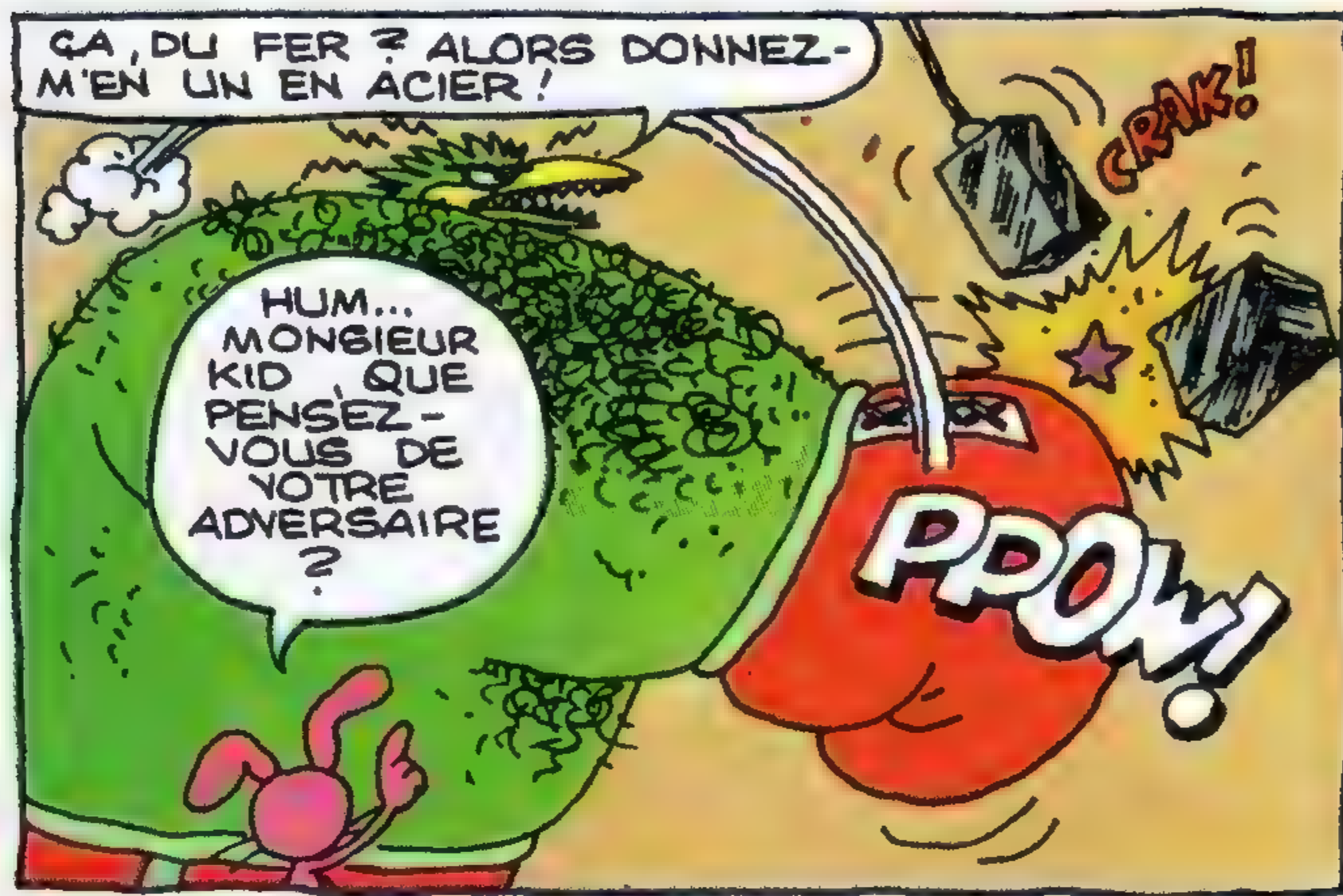


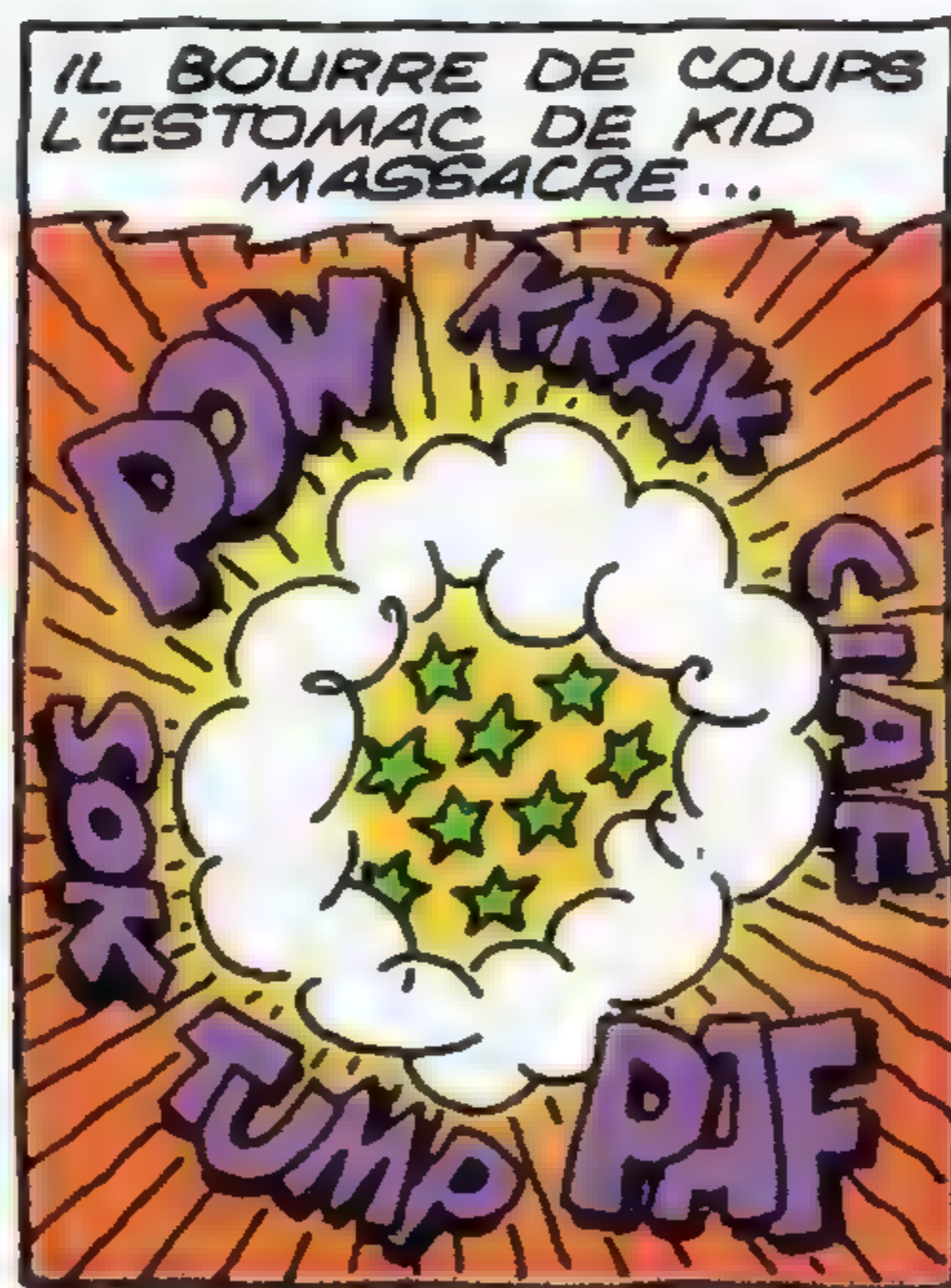
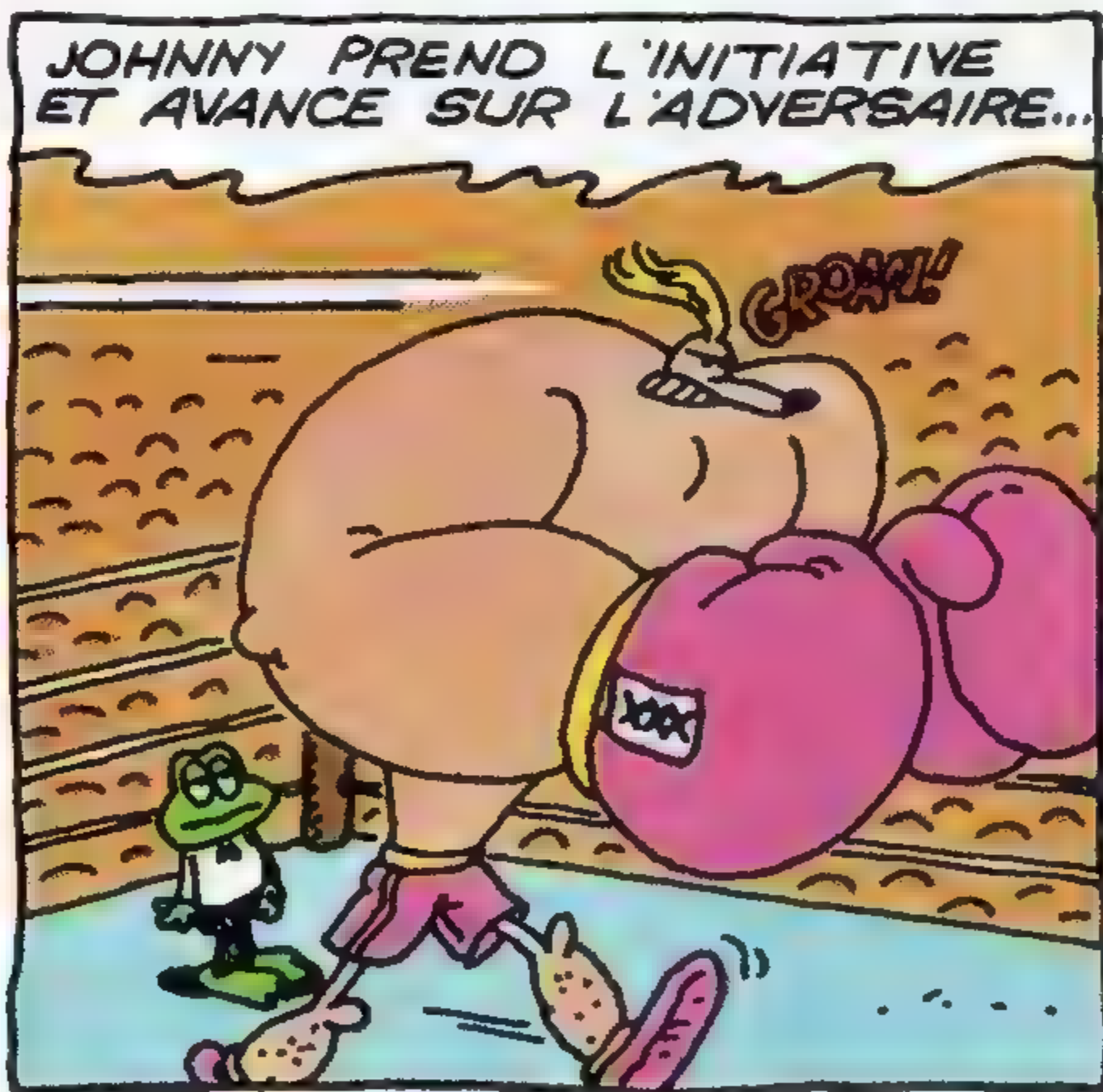
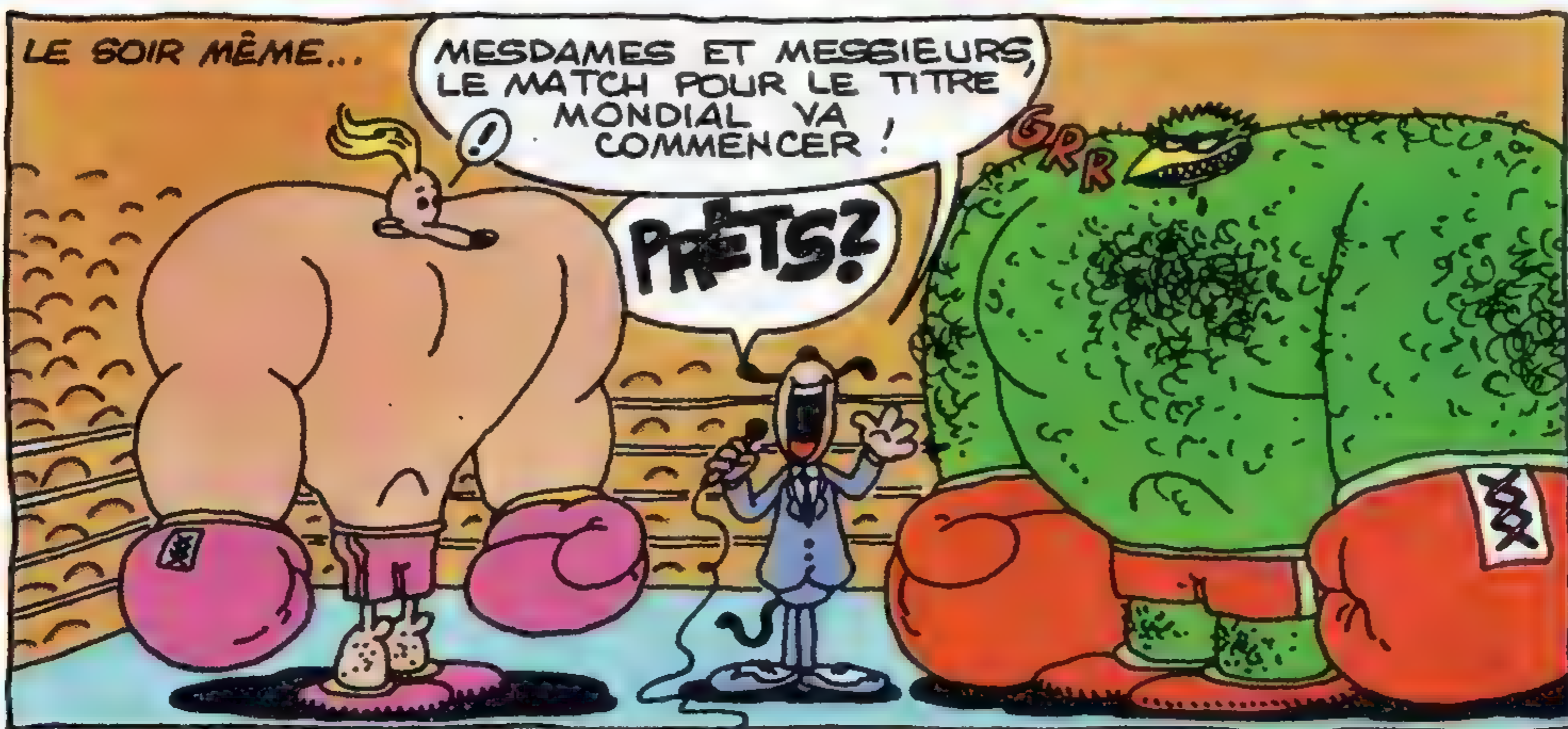
- + Capitaine Apache: "fables et Remingtons"
- + LE LYNX: dernier fauve d'Europe
- + PIF et sa sacrée famille

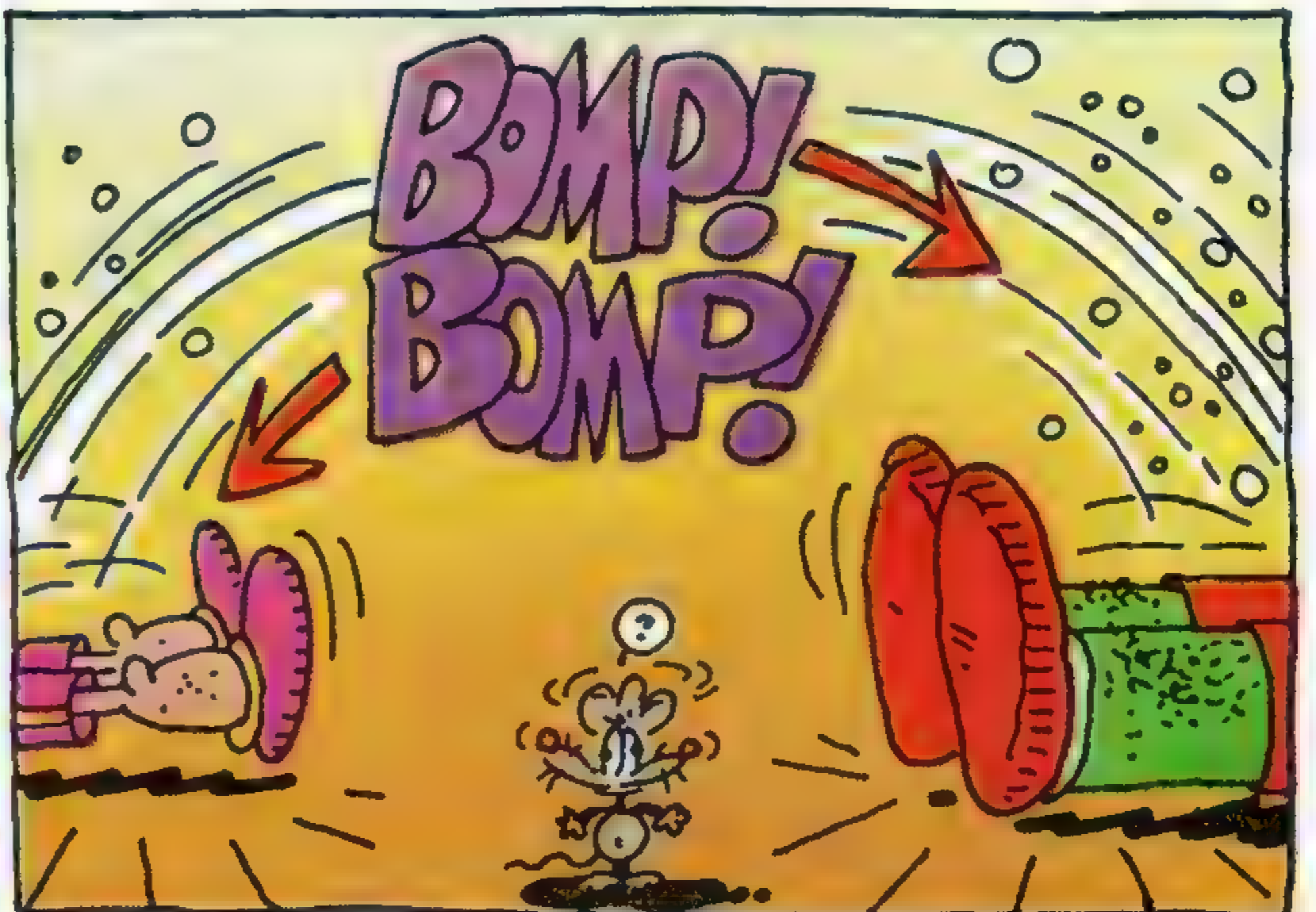
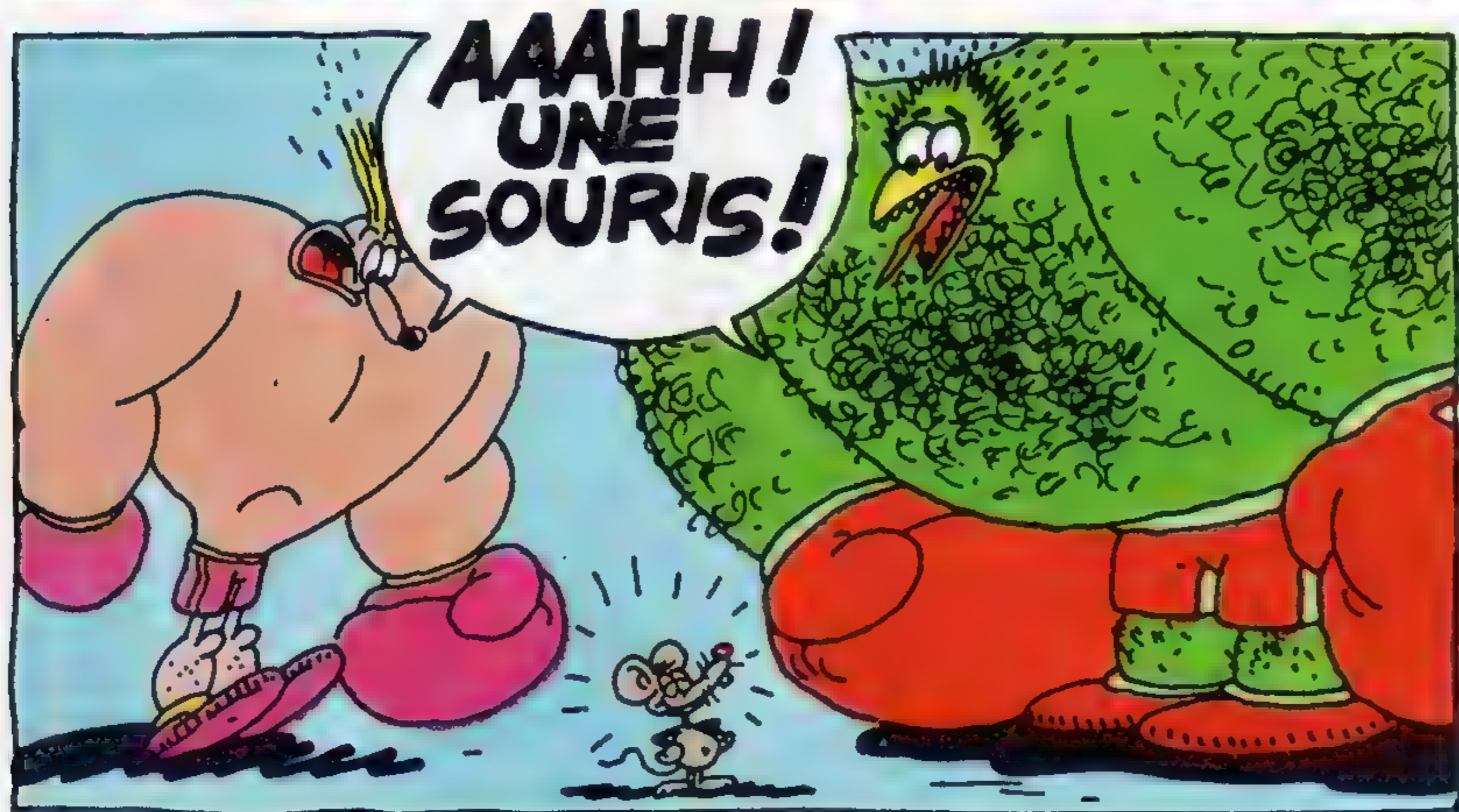
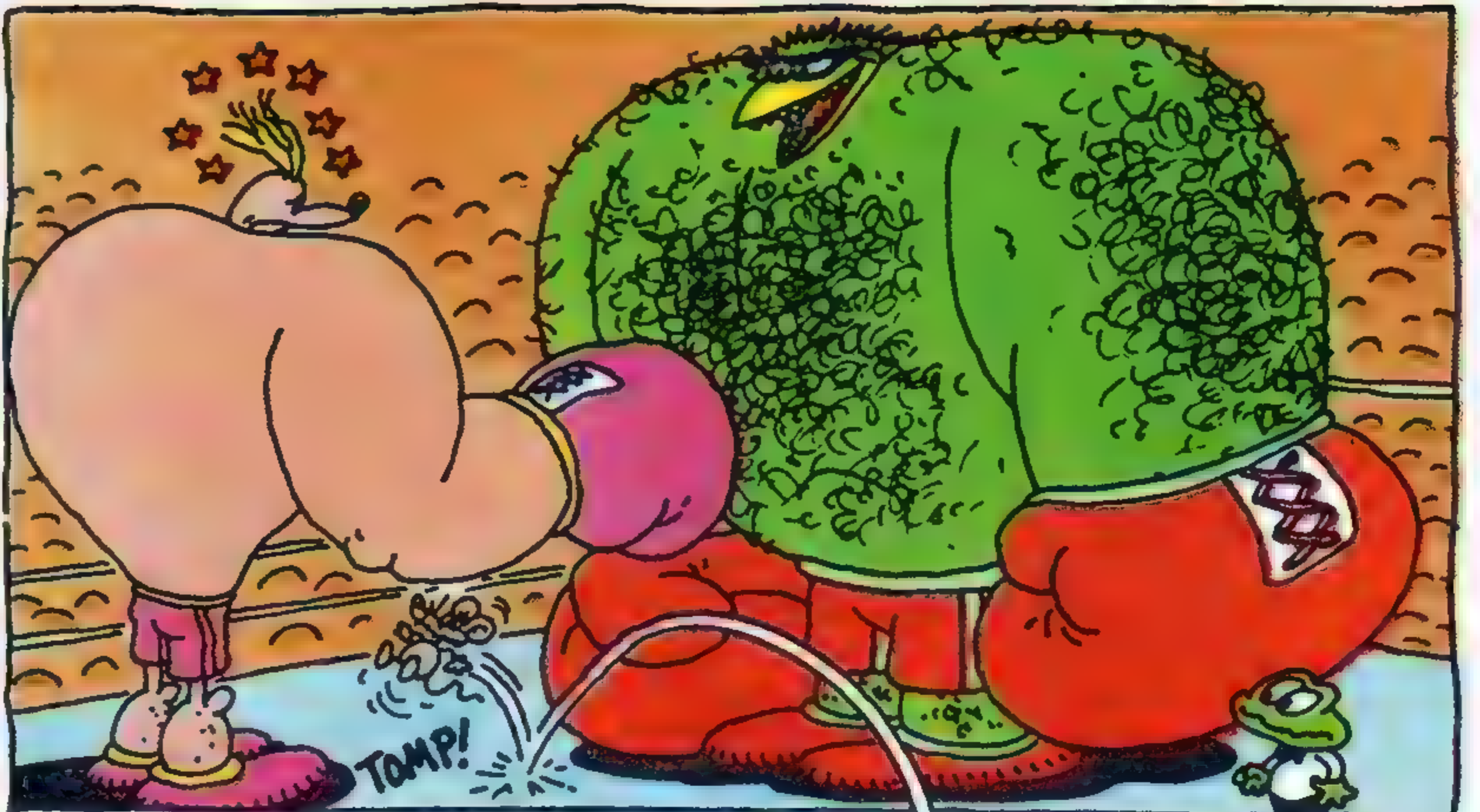


© EPIPRESS-











les jeux de Pif

Chaque jeu porte un certain nombre de ★ selon sa difficulté :
★ faciles. ★★ astucieux. ★★★ champions.

Conception: Roger Dal

I. BULLANACHRONISMES***

Tu peux jouer deux fois avec cet écran de télévision:

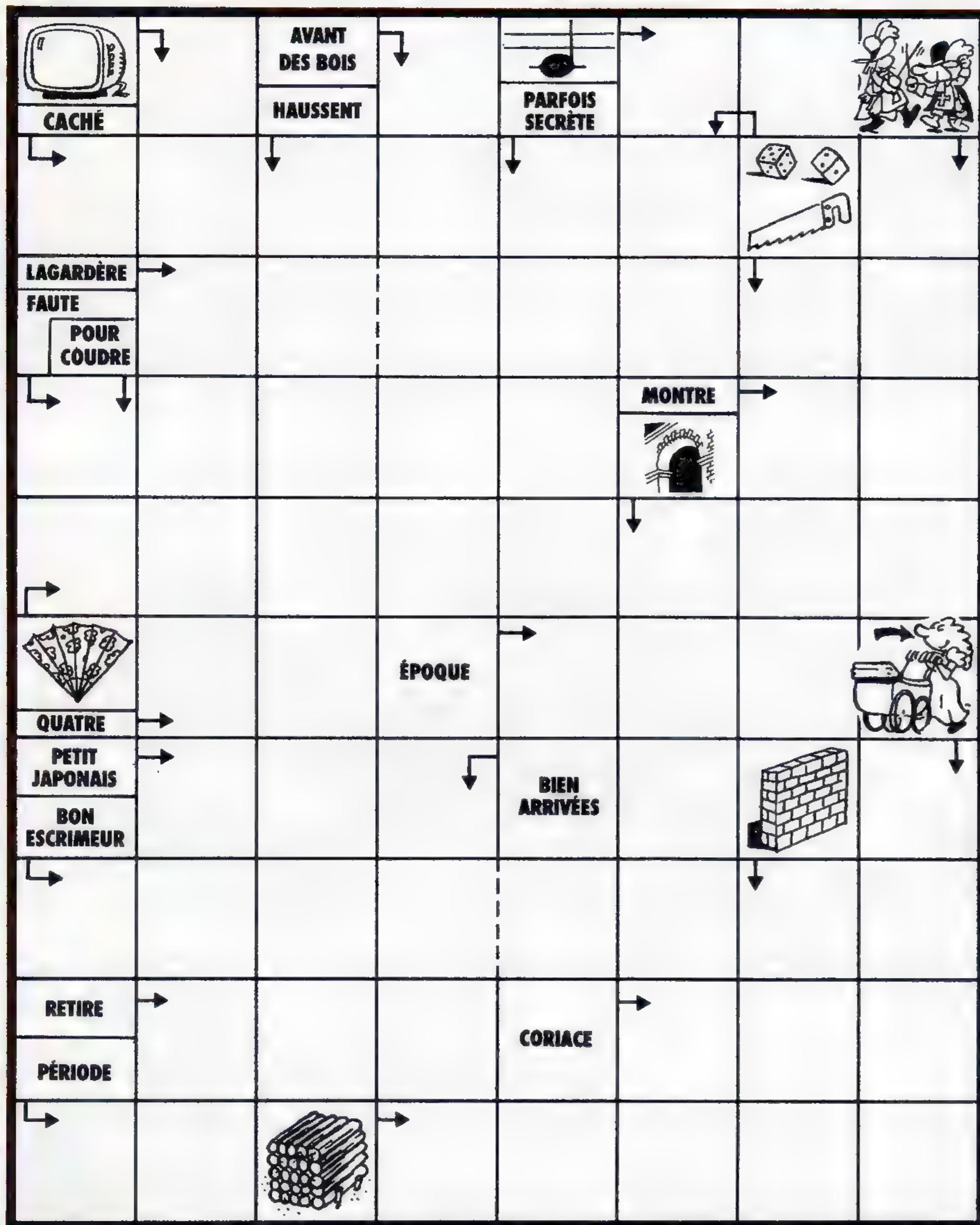
1) Corrige le son de ce film en redonnant à chaque personnage la bulle qui lui convient!

2) Le décorateur et l'accessoiriste ont commis quelques erreurs.

Quels sont les 10 anachronismes (objets n'existant pas à l'époque des mousquetaires) de cette scène?



2. FLÉCHOPIF**



3. JE BLAGUE

Cette semaine, c'est Jérôme Viers, 46300 Gourdon, qui nous a envoyé la meilleure blague. Il gagne donc ce magnifique flipper électronique, "WILDFIRE", offert par MEC-CANO.

Sa blague, la voici :

Un chien dit à une puce :

« Que faites-vous comme métier ? »

Elle répond avec fierté :

« Je suis une petite infirmière, je fais des piqûres à domicile... »



Monsieur Plume monte dans un avion pour la première fois. Il regarde à travers le hublot et s'écrie :

« Les gens sont si petits, qu'on dirait des fourmis ! »

Et l'hôtesse lui dit :

« Mais Monsieur, ce sont effectivement de vraies fourmis, nous n'avons pas encore décollé ! »

Nadine Cauvin,
04100 Manosque.

4. QUI A DISPARU ?**

Quelle bagarre ! Le téléviseur n'a pas résisté, et un personnage est sorti par l'écran !

Quel est ce personnage ?



PIERROT GOURMAND

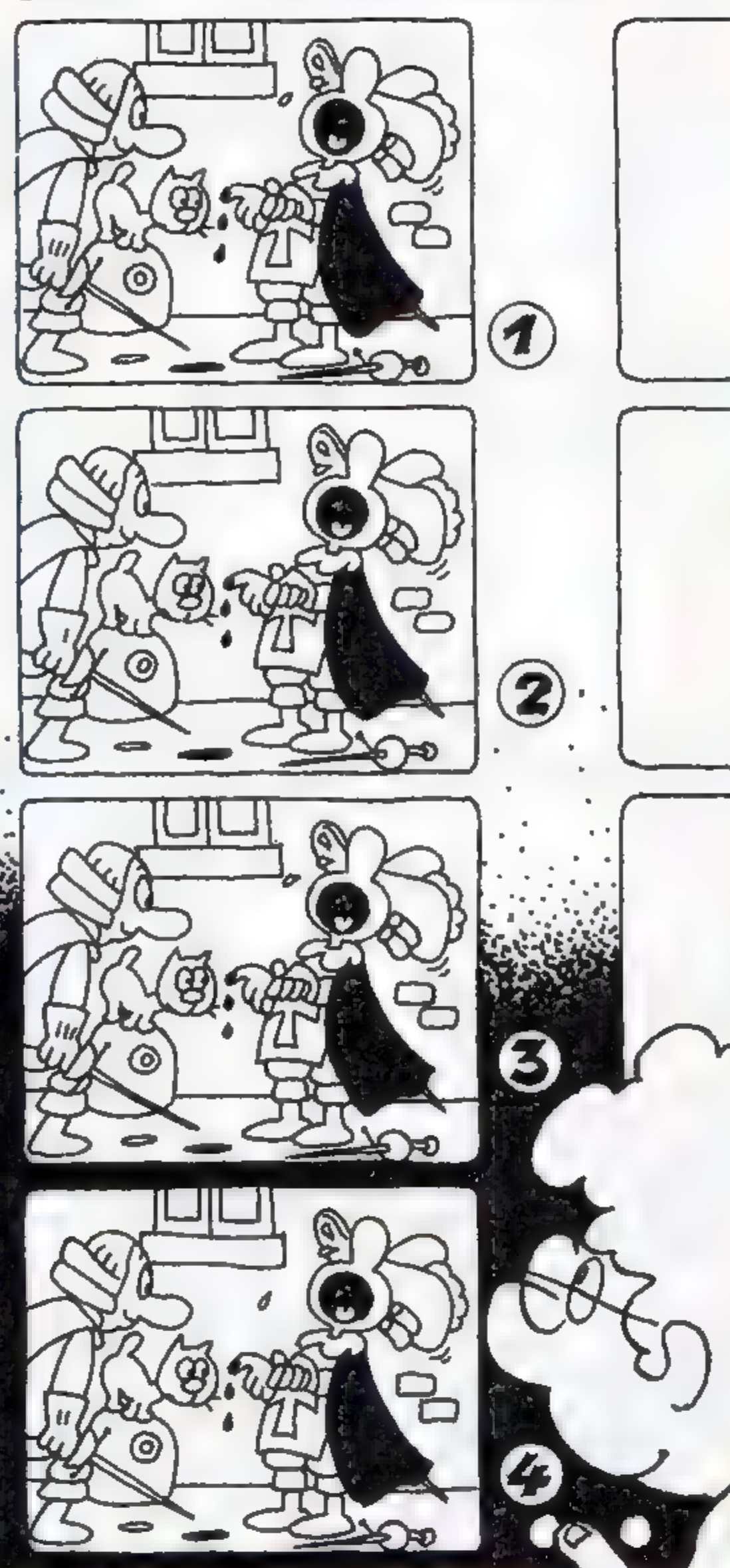
5. LE JEU THÉÂTRE DE PIERROT GOURMAND : LA BONNE ROUTE **

Si tu veux comprendre le message qui se trouve dans ce dessin, entre dans le jeu par la lettre P, en haut et à gauche, et va de carrefour en carrefour en assemblant, les unes à la suite des autres, les lettres rencontrées au passage. En ressortant par la lettre T, en haut et à droite, tu comprendras le message secret.

PIERROT GOURMAND
Bonbons & Sucettes

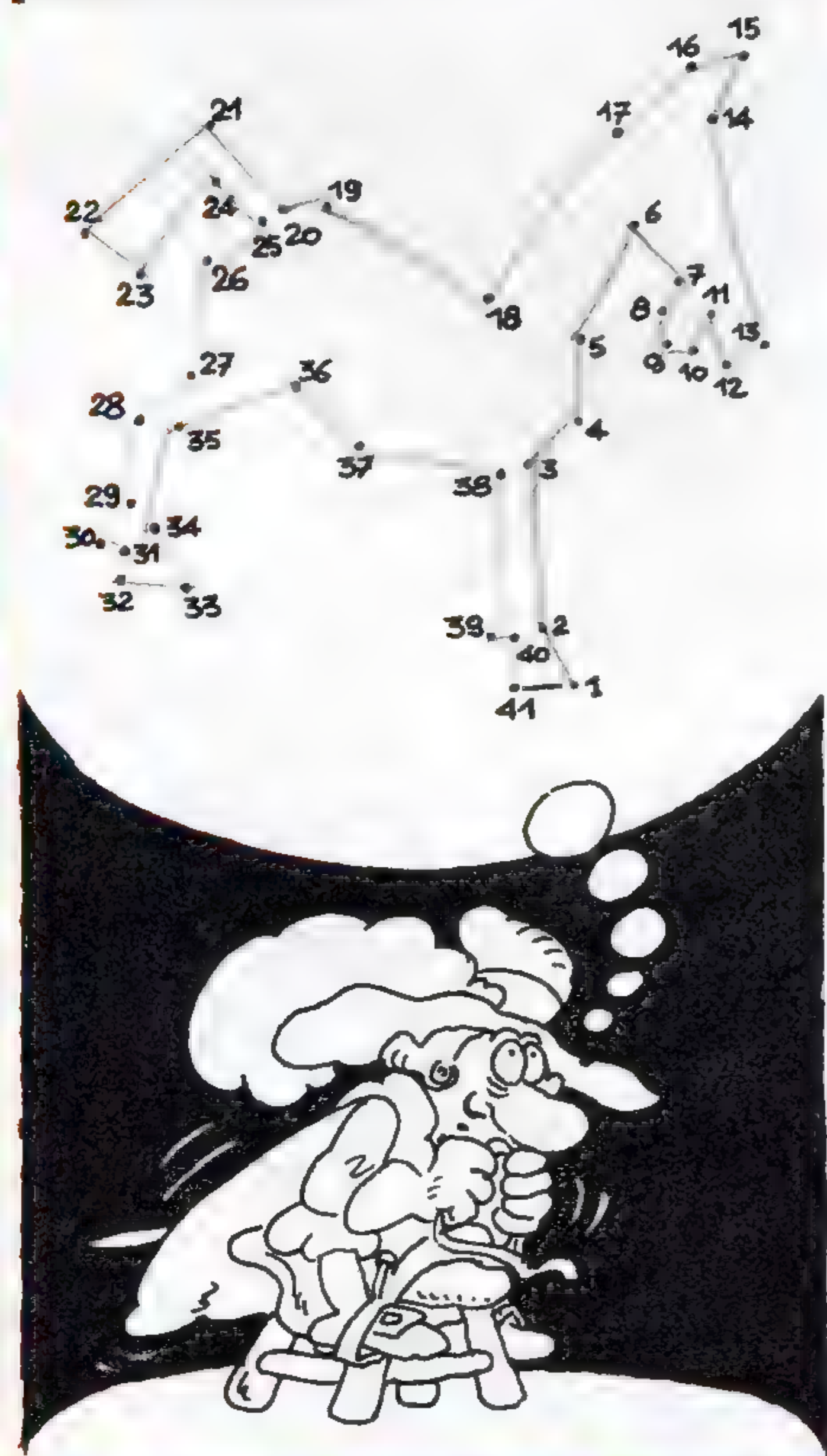
6. DOUBLE IMAGE*

Le réalisateur a remarqué deux images rigoureusement identiques. Et toi, peux-tu dire lesquelles ?



7. UN RÊVE*

Pour savoir à quoi rêve ce drôle de Tartagnan, il te suffit de relier tous les points de 1 à 41 !

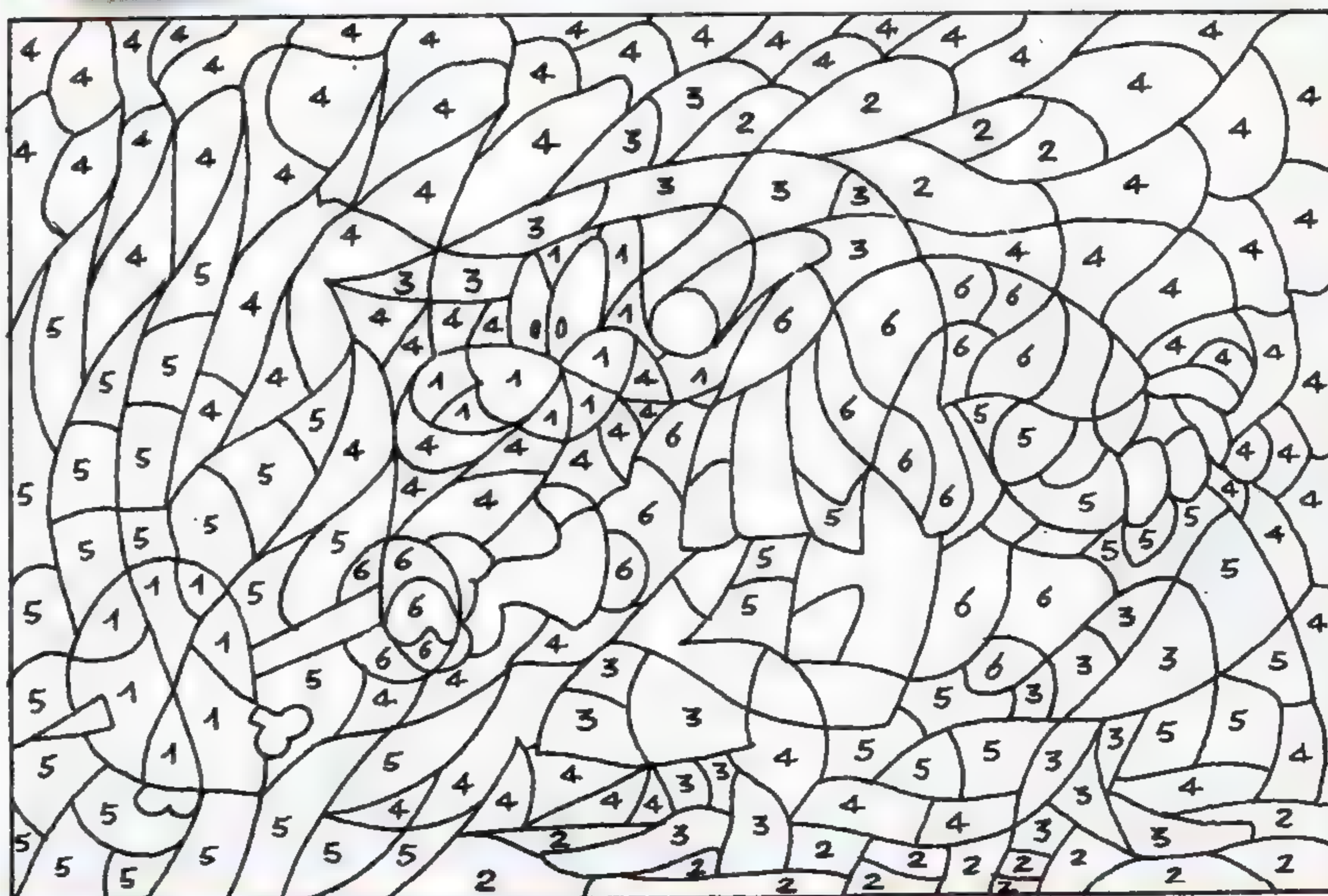


8.*



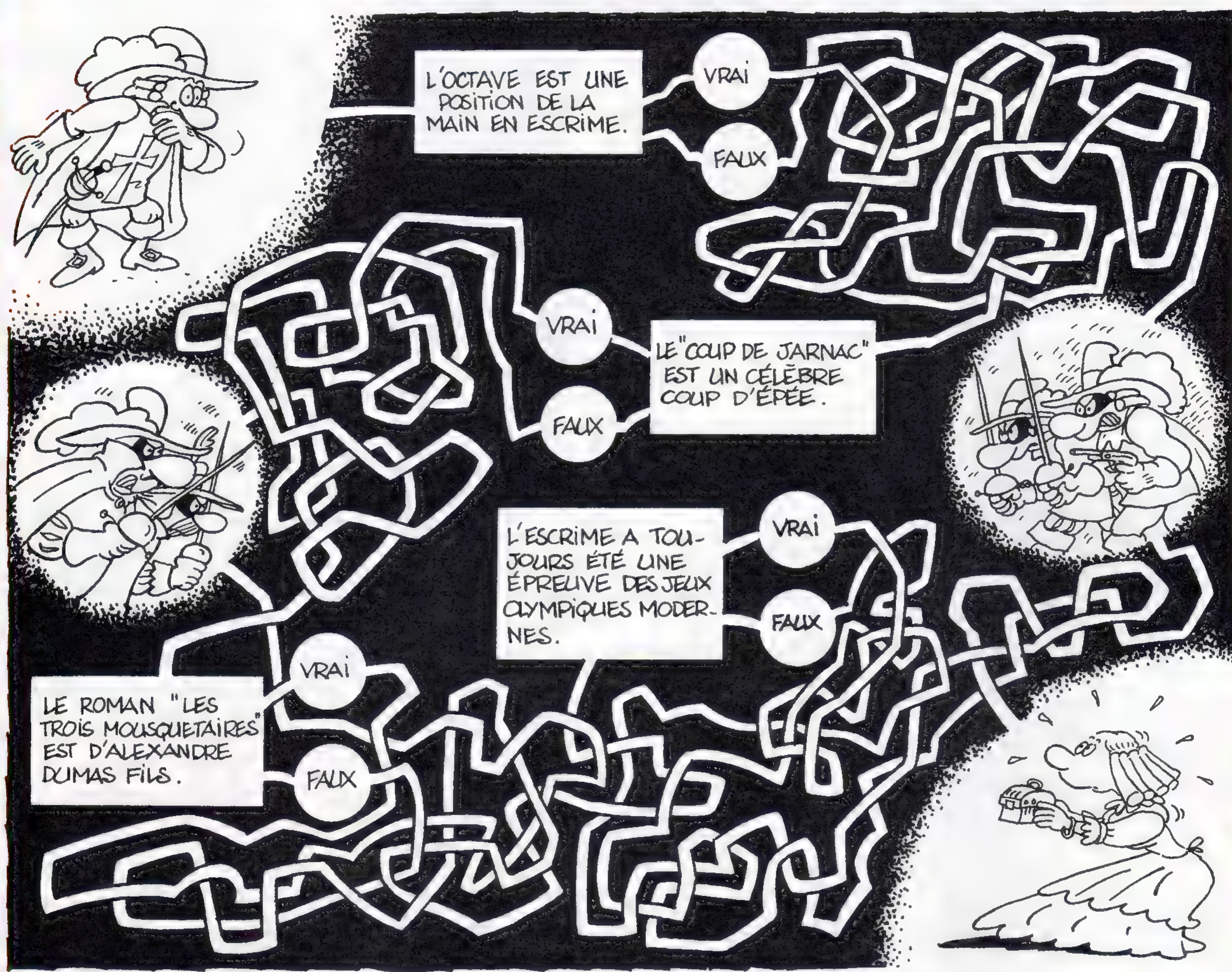
Ton dessin sera vraiment superbe si tu prends des crayons ou des feutres Corade pour colorier les cases.

1. Rose - 2. Violet - 3. Brun - 4. Bleu - 5. Rouge - 6. Jaune orangé.



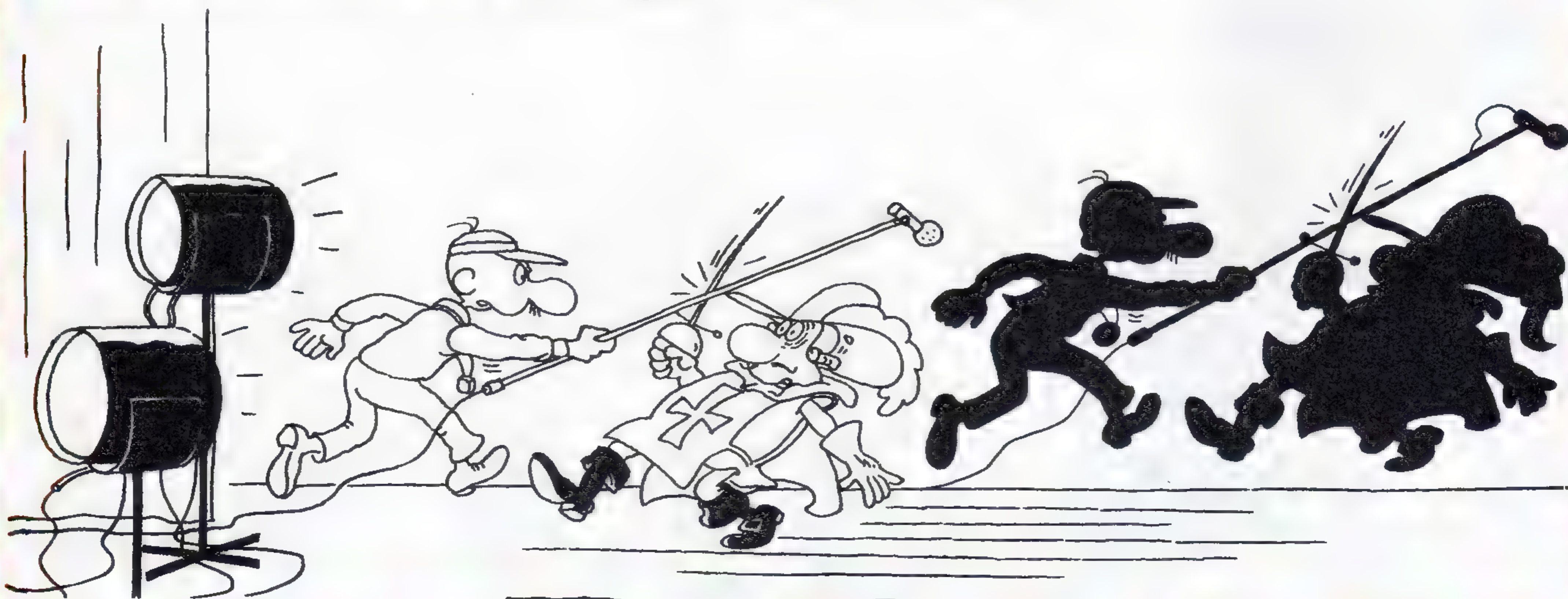
9. LABYCHOIX***

Si "l'escrime" n'a pas de secret pour toi, tu n'auras aucun mal pour aider Tartagnan à récupérer les ferrets de la Reine. Mais gare ! aux spadassins, si tu te trompes dans tes affirmations...



10. JEUX D'OMBRES, JEUX DE VILAINS**

Quelles sont les 10 erreurs sur les ombres du preneur de son et du bretteur ?



Les énigmes de **TIM**

11.**

COURRIER ENVOIÉ

PAR DIRICK



Depuis un mois, le courrier déposé dans les boîtes aux lettres disparaît. Tim interroge la concierge de l'immeuble, puis les quatre locataires...



Monsieur Plumk, au premier étage, veilleur de nuit... Monsieur Gloc, au second, fervent philatéliste... Monsieur Glouk, au troisième, qui, malade, n'est pas sorti depuis deux semaines. Il n'a communiqué avec



personne, car il n'a même pas le téléphone... Et Monsieur Glubo, au quatrième et dernier étage Tim a quelques soupçons... Et toi ?

12. UN HOMME DE BON SENS**

Pour comprendre ce drôle de duel, il faut remettre les images dans le bon ordre. Lequel ?



13. RESSEMBLANCES**

Quel sans-gêne ! On n'est vraiment plus chez soi ! Et pourtant, 10 détails se retrouvent à la fois dans la salle à manger et dans la taverne. Quelles sont ces ressemblances ?



SOLUTIONS

1. BULLANACHRONISMES

1) Il fallait redistribuer les bulles ainsi : A-7, B-6, C-4, D-1, E-2, F-3 et G-5.

2) Les 10 anachronismes sont : le téléphone, le walkman, le gant de boxe, la mitrailleuse, la plaque d'égout, la boîte de sardines, l'auto, le képi, l'immeuble moderne et le sens interdit.

2. FLÉCHOPIF

Horizontalement : Do ; Dérobé ; Le Bossu ; Délit, Ce ; Éventail ; IV, Ère ; Sen ; Fine lame ; Ôte, Dur ; An, Stère.

Verticalement : Dé ; Télévision ; Relèvent ; Robin (des Bois), Nées ; Botte ; Dés, Arcade ; Scie, Mur ; Duel, Mère.

4. QUI A DISPARU ?

C'est le personnage qui tient le tabouret dans la scène A.

5. LE JEU THÉÂTRE DE PIERROT GOURMAND : LA BONNE ROUTE

Le message est : PIERROT GOURMAND, C'EST EXCELLENT.

6. DOUBLE IMAGE

Les images 1 et 3 sont identiques. Les deux autres sont différenciées par le gant du personnage de gauche et les larmes de celui de droite.

9. LABYCHOIX

Tartagnan arrive à son but sans encombre, en affirmant que : l'octave est en effet une position de la main en escrime ; en affirmant aussi que le "coup de Jarnac" est un coup d'épée ; en niant, en revanche, que les *Trois Mousquetaires* est d'Alexandre Dumas fils (c'est A. Dumas père qui a écrit ce roman) ; en affirmant, enfin, que l'escrime a toujours été présente aux jeux Olympiques modernes (depuis 1896).

10. JEUX D'OMBRES, JEUX DE VILAINS

Les 10 erreurs sont : Pour le preneur de son : sa main gauche, son oreille, le pan de sa chemise, le chronomètre pendu à son cou, le fil sur la perche du micro. Pour le bretteur : son pourpoint, la garde de son épée, sa main gauche, la longueur de sa cape et le plumet de son chapeau.

11. UNE ÉNIGME DE TIM

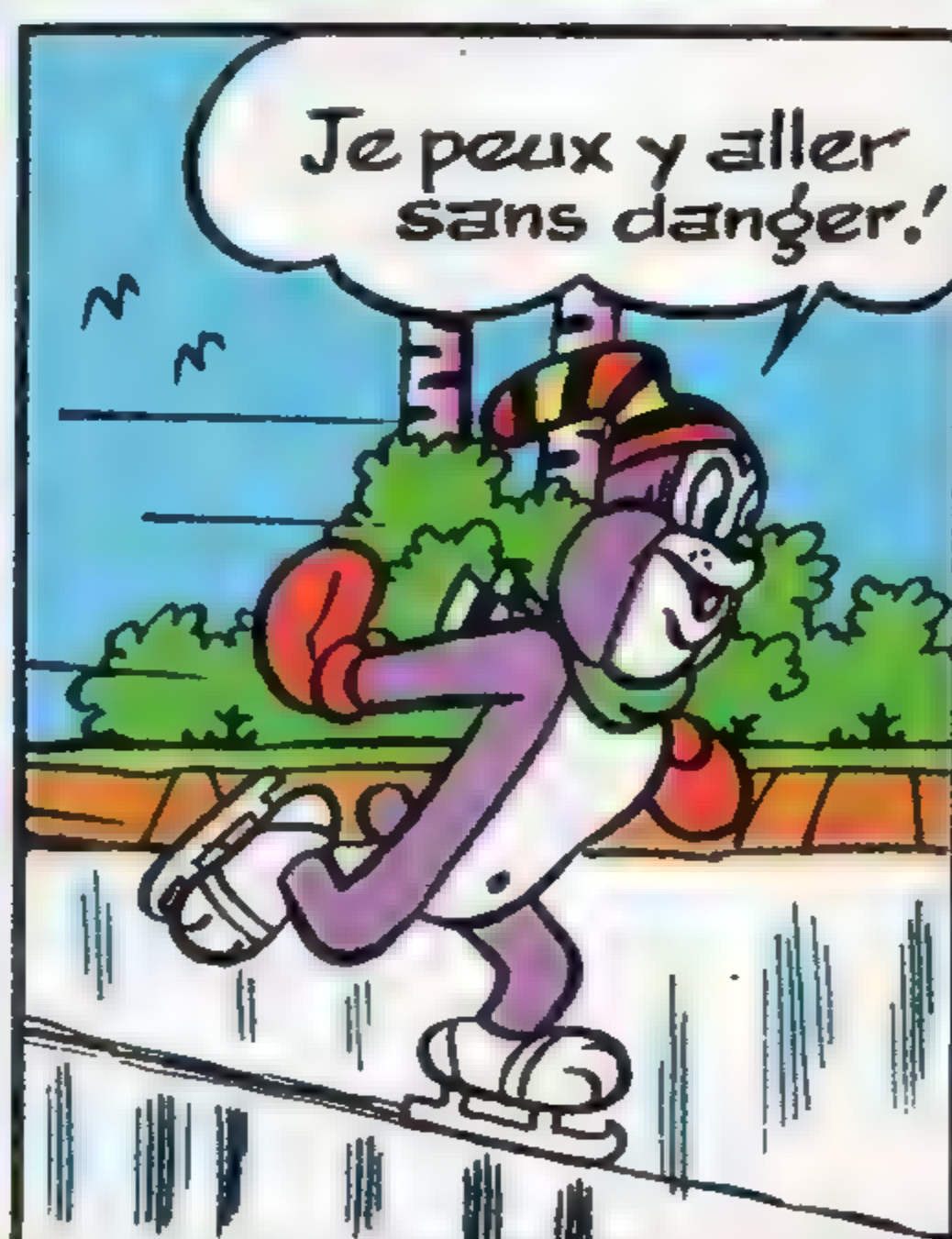
Courrier envolé ! Si Monsieur Glouk, le locataire du troisième, n'est pas sorti depuis deux semaines, et comme il n'a pas le téléphone, comment sait-il que son oncle est malade depuis lundi ? C'est certainement lui qui a dérobé le courrier.

12. UN HOMME DE BON SENS

Le bon ordre des images est : B, E, D, A, C. Cet astucieux personnage a peut-être inventé l'expression : "Avoir un bon coup de fourchette" !

13. RESSEMBLANCES

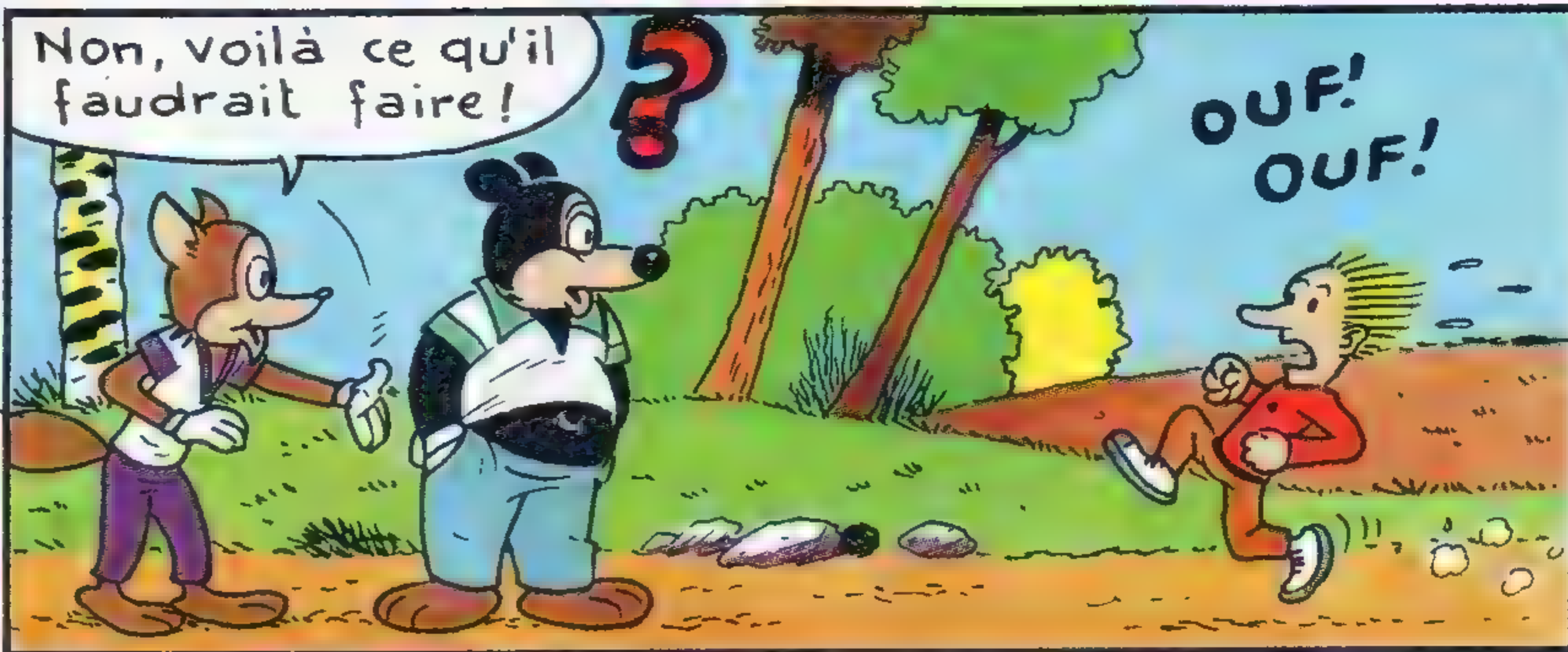
Sans compter le poulet dont il ne reste pratiquement que les os, on retrouve dans la taverne : un détail du tableau sous forme de boucle de chaussure, le verre sous forme de manchette, l'extrémité du saucisson et la bonde du tonneau, le nœud du chat sur le rouleau de papier, l'arête de poisson, un détail du lampadaire sur le bougeoir, le manche de la canne sur la pince près de l'épée dont la poignée est l'anse du pot sous la télé, les boutons du poste sur le pourpoint du personnage de droite qui porte le napperon sous forme de jabot.



SCENARIO ET DESSINS: R. MAS.

PLACID ET MUZO

Un régime amaigrissant.



POUR LES AMIS DES TIMBRES : INCROYABLE, LA NOUVELLE FORMULE LUTÈCE

100 TIMBRES-POSTE

AUTHENTIQUES DE COLLECTION RUSSIE-ROUMANIE

+ 1 BLOC RUSSIE de 4 TIMBRES FORTE VALEUR

l'ensemble possédant 100 FRANCS de COTE moyenne

(Catalogues des Négociants)

+ 1 ALBUM 76 PAGES

SUR LE MONDE ENTIER. POUR CHAQUE PAYS : UNE CARTE, UN RÉSUMÉ PHILATÉLIQUE, HISTORIQUE

**l'ensemble au prix
incroyable de**

**Payables seulement
après réception,
si vous êtes satisfait
sinon retournez-nous
les timbres et l'album
sans rien nous devoir**

GRATUIT ! Avec vos timbres et l'album,
vous recevrez :

- Une carte géographique pour identifier l'endroit d'où viennent vos timbres.
- Une fiche technique philatélique « Comment collectionner les timbres ».
- Un certificat d'authenticité.
- Une pochette de charnières pour coller vos timbres.

Un autre avantage sera joint : notre 2^e pochette avec son tarif. Vous pourrez prendre 1 ou plusieurs timbres ou la totalité ou nous la retourner sans rien nous devoir.



**ÉPOUSTOUFLANT ! 100 TIMBRES
+ 1 BLOC de 4 (forte valeur)
possédant 100 francs de cote
+ 1 ALBUM 76 p. pour 10 F + port !**

C'est cela LUTÈCE DIFFUSION,
l'une des premières affaires de
vente par correspondance en
Europe pour la philatélie, Membre
de la Chambre des Négociants et
Experts en Philatélie (CNEP)
et Membre de l'IFSDA Inter-
national.
Notre société a 17 ans d'âge,
faites-lui confiance !



**N'ENVOYEZ PAS D'ARGENT – BON D'EXAMEN GRATUIT, SANS OBLIGATION D'ACHAT
à retourner rempli à : Sté LUTÈCE DIFFUSION 8, RUE DES GLYCINES 92708 COLOMBES CEDEX**

SARL au capital de 180 000 FRANCS - CCP 22.241.70 G PARIS - RCS NANTERRE B 652 001 835 - CODE APE 6443

SV9T

Veuillez m'expédier votre lot de 100 TIMBRES RUSSIE, ROUMANIE + 1 BLOC DE 4 de forte valeur, possédant 100 F de cote + votre ALBUM de timbres 76 pages Monde Entier, à l'examen gratuit pendant 10 jours. Si je désire les conserver, je vous enverrai la somme de 10 FRANCS + 4,19 F de port, sinon je vous les retournerai sans rien vous devoir. Pour la 2^e pochette, je pourrai prendre 1, plusieurs timbres ou la totalité suivant le tarif qui sera joint, sinon je vous la retournerai sans rien vous devoir. Je recevrai toujours à l'examen gratuit et sans aucune obligation d'achat vos pochettes mensuelles, pochettes que je pourrai acquérir au tarif qui sera joint, ou vous les retourner sans rien vous devoir. Bien sûr, cet examen peut cesser à tout moment en nous l'indiquant par simple courrier.



Nom et prénom
N° et Rue

Code Postal
Ville

Signature (pour les mineurs, signature des parents).

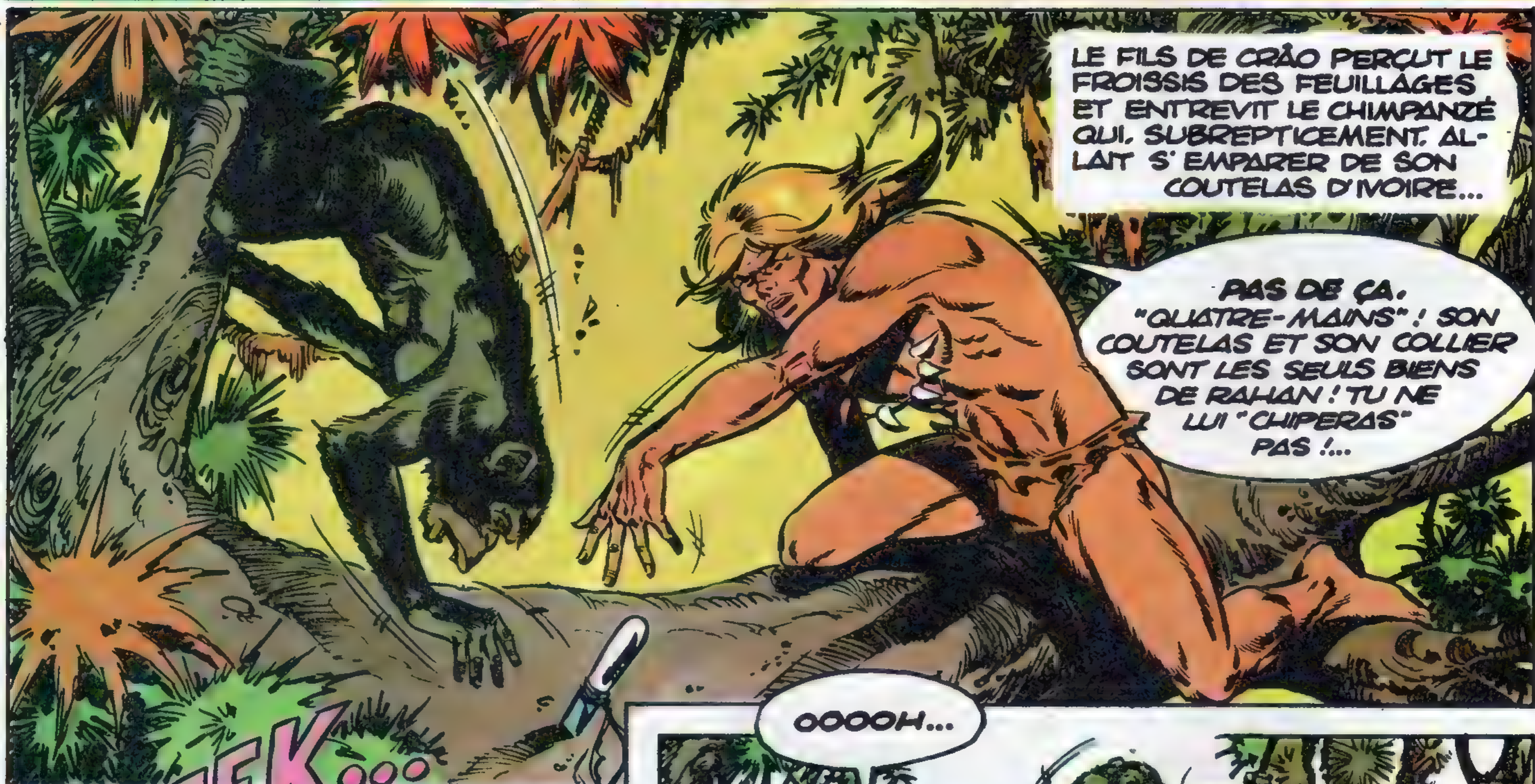
Je m'engage personnellement à ce que vous et les vôtres soyez pleinement satisfaits. N'envoyez pas d'argent, recevez vos timbres et ne payez que si ceux-ci vous ont enthousiasmés, sinon retournez-les nous.

Le Directeur de Lutèce Diffusion

RAHAN

fil des âges farouches!

La justice du clan



LE FILS DE CRÃO PERCUT LE FROISSIS DES FEUILLAGES ET ENTREVIT LE CHIMPANZÉ QUI, SUBREPTICEMENT, ALLAIT S'EMPARER DE SON COUTELAS D'IVOIRE...

PAS DE ÇA, "QUATRE-MAINS"! SON COUTELAS ET SON COLLIER SONT LES SEULS BIENS DE RAHAN! TU NE LUI "CHIPERAS" PAS !...

OOOOH...



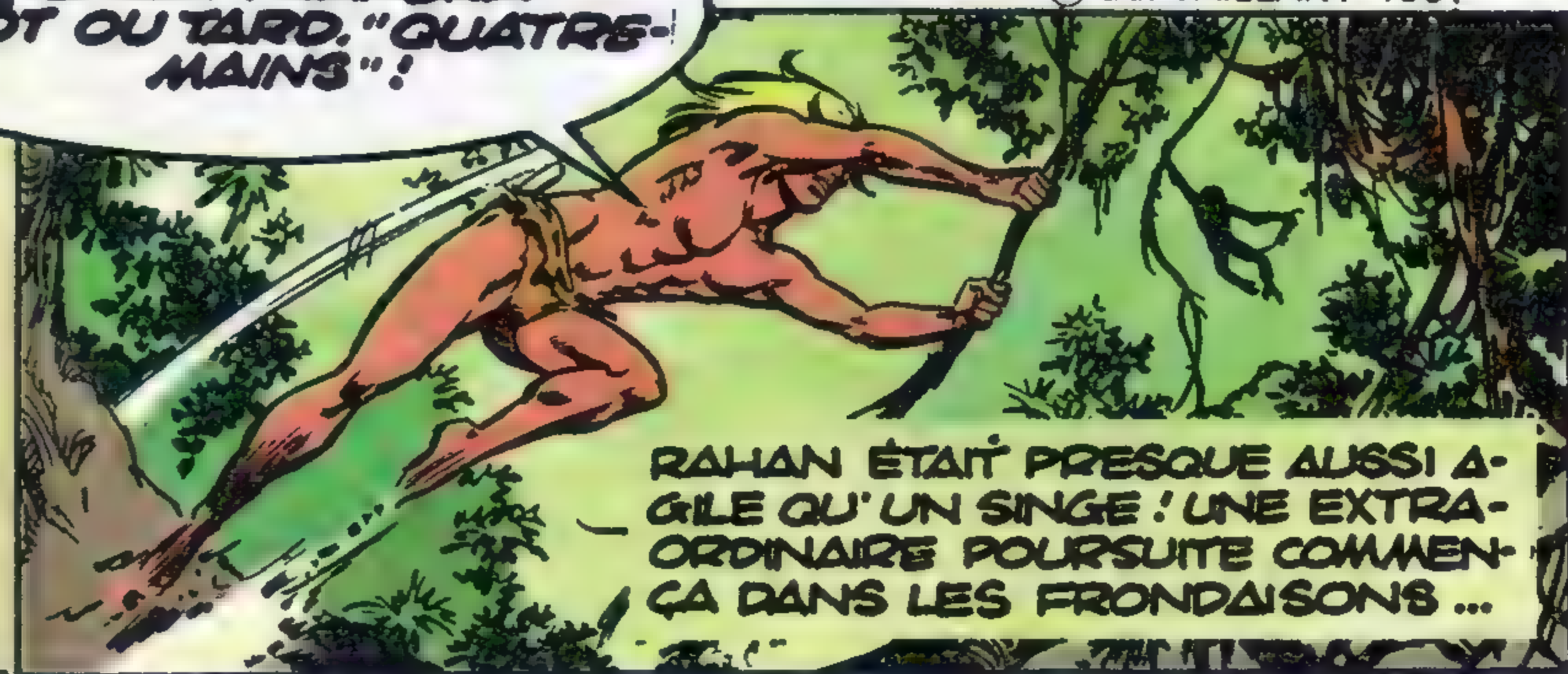
LE CHIMPANZÉ ABANDONNA L'ARME D'IVOIRE, MAIS...



LA FINE LIANE DU COLLIER VENAIT DE SE BRISER !

RAHAN TE RATTRAPERA TÔT OU TARD, "QUATRE-MAINS" !

© Ed. VAILLANT 1961



RAHAN ÉTAIT PRESQUE AUSSI AGILE QU'UN SINGE ! UNE EXTRAORDINAIRE POURSUITE COMMENÇA DANS LES FRONDAISONS ...

NON LOIN DE LÀ, DES CHASSEURS
ADMIRATIFS SUIVAIENT LES ÉVOLU-
TIONS ACROBATIQUES DU FILS DE CRÃO...

LE CHASSEUR
AUX CHEVEUX-DE-FEU
EST AUSSI RAPIDE
QUE "TOYA" !

MAIS IL EST
SANS DOUTE MOINS
AGILE QUE "FREUK" !
CAPTUREZ-LE ET
"FREUK" VOUS LE
PROUVERA !

CE CHEF DE CLAN DÉTESTAIT
QU'IL SOIT PORTÉ
À SON
PRESTIGE !

RAHAN NE
RETROUVERA
JAMAIS SON COLLIER !
CRÃO LUI PARDONNERA-
T-IL DE SE L'ÊTRE
LAISSÉ VOLER ? !

RAHAN SON-
GEAIT À LA "NUIT
TRAGIQUE" DE SON
ENFANCE... À CRÃO
LUI LÉGUANT, AVANT
DE MOURIR, LE COL-
LIER DES BRAVES...

L'ENFANT, DE-
VENU ADULTE, N'AVAIT
JAMAIS TRAHİ LE SER-
MENT FAIT À CRÃO.

CHACQUE
GRIFFE SYMBO-
LISE UNE VERTU :
COURAGE, LOYAU-
TÉ, TÉNACITÉ,
GÉNÉROSITÉ,
SAGESSE !

RAHAN
DÉFENDRA TOU-
JOURS CES VERTUS.
IL TE LE JURE,
CRÃO !

CEPENDANT,
RAHAN VENAIT
DE PERDRE
DE VUE LE
CHIMPANZÉ...

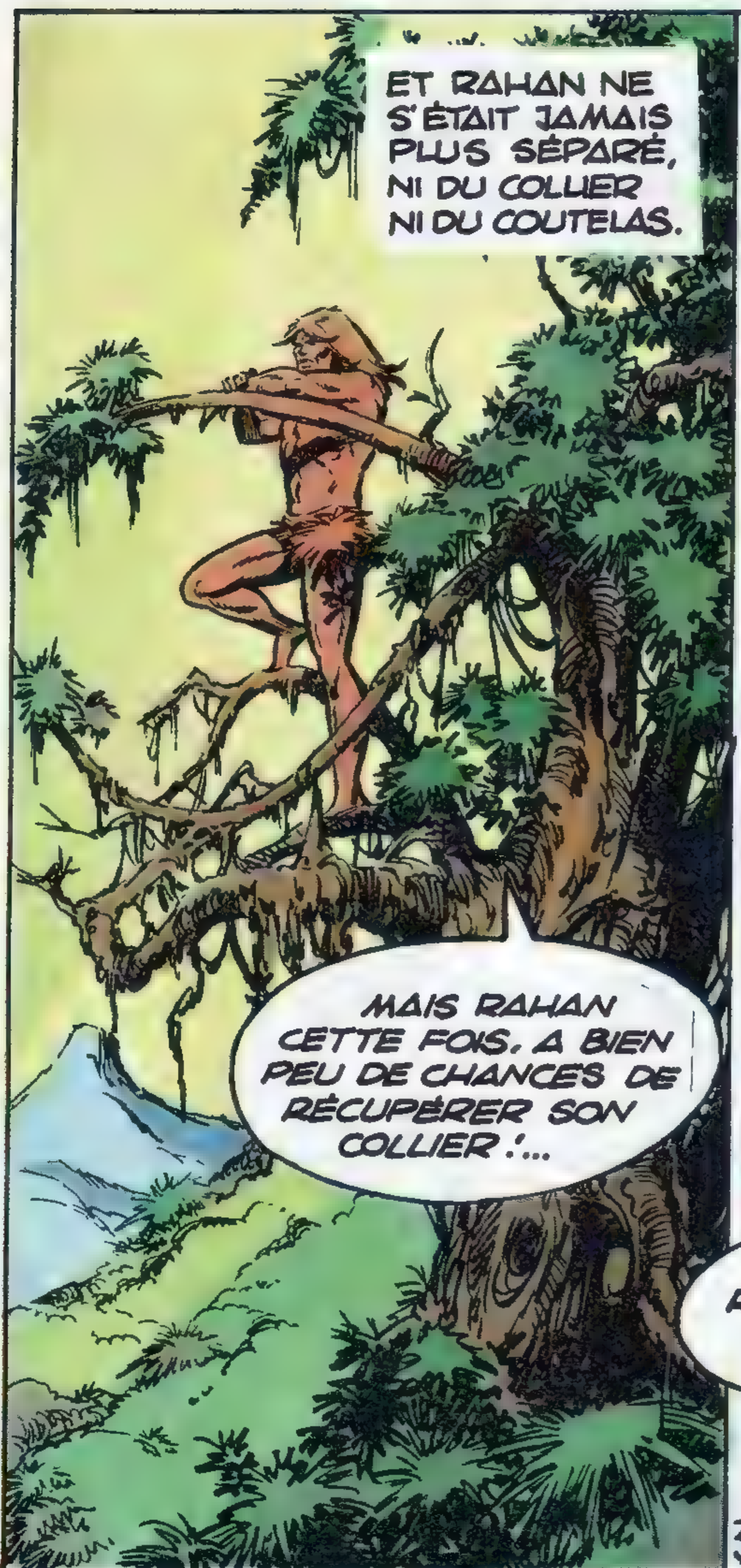


...COURAGE,
LOYAUTÉ,
GÉNÉROSITÉ,
TÉNACITÉ,
SAGESSE.

LE COLLIER AUX CINQ GRIFFES AVAIT
ÉTÉ LONGTEMPS SON SEUL BIEN ...



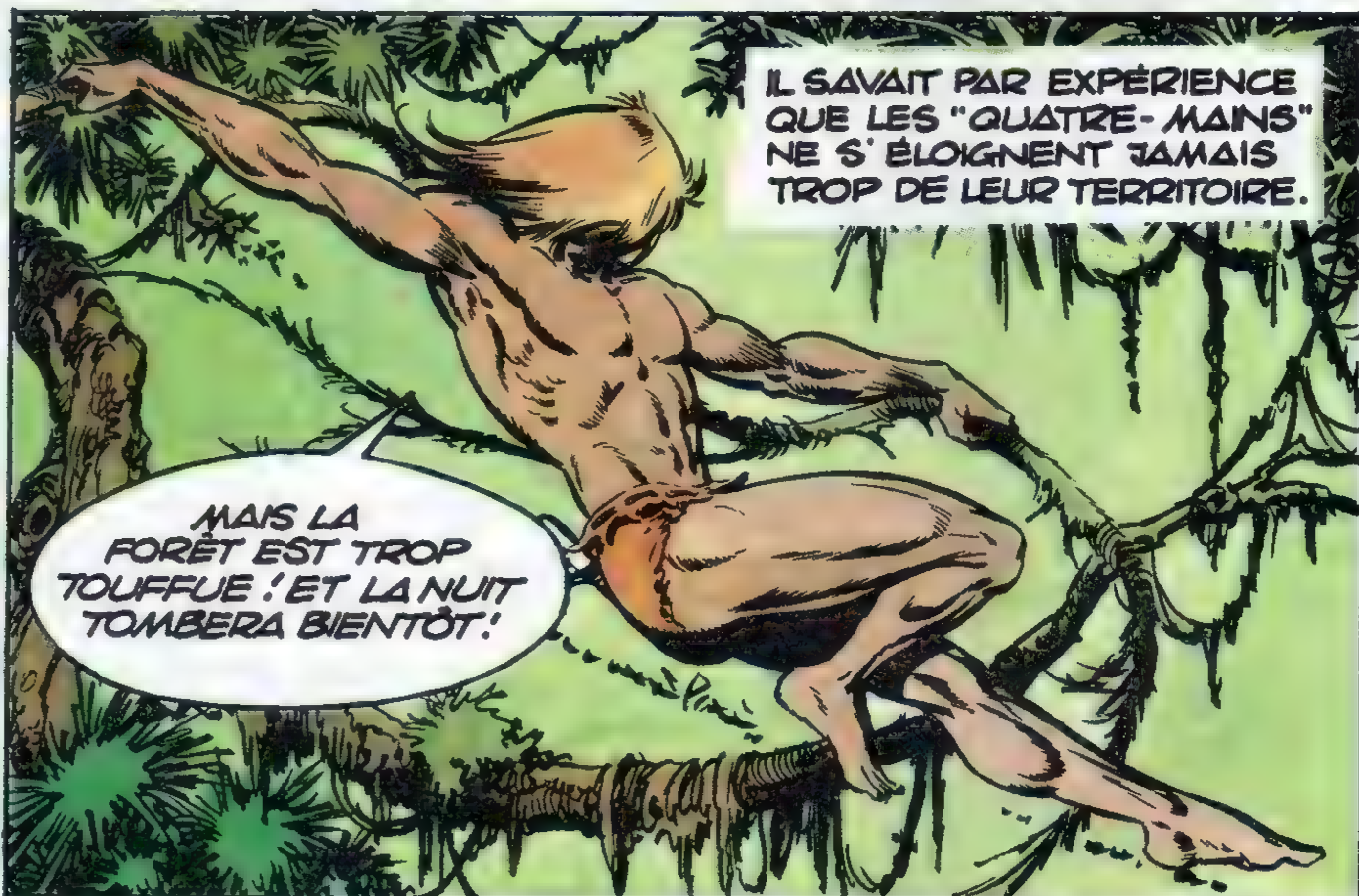
...JUSQU'À CETTE
NUIT FAMEUSE OÙ
IL AVAIT VOLÉ LE
COUTELAS D'IVOIRE
AU CHEF DU CLAN
DE LA RIVIÈRE ...



ET RAHAN NE
S'ÉTAIT JAMAIS
PLUS SÉPARÉ,
NI DU COLLIER
NI DU COUTELAS.

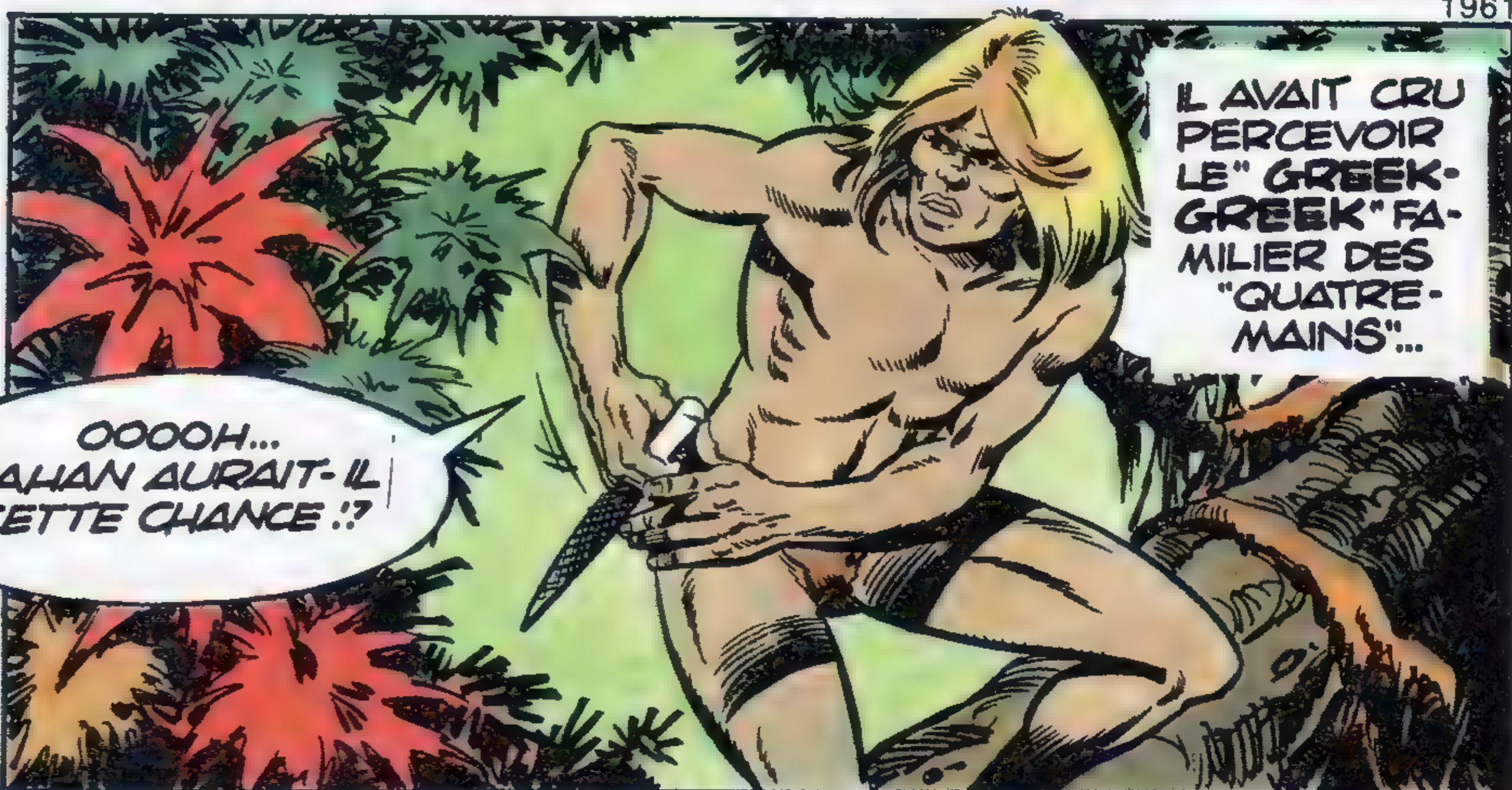
MAIS RAHAN
CETTE FOIS, A BIEN
PEU DE CHANCES DE
RÉCUPÉRER SON
COLLIER !...

OOOOH...
RAHAN AURAIT-IL
CETTE CHANCE !?



IL SAVAIT PAR EXPÉRIENCE
QUE LES "QUATRE-MAINS"
NE S'ÉLOIGNENT JAMAIS
TROP DE LEUR TERRITOIRE.

MAIS LA
FORÊT EST TROP
TOUFFUE ! ET LA NUIT
TOMBERA BIENTÔT !



IL AVAIT CRU
PERCEVOIR
LE "GREEK-
GREEK" FA-
MILIER DES
"QUATRE-
MAINS"...

1961

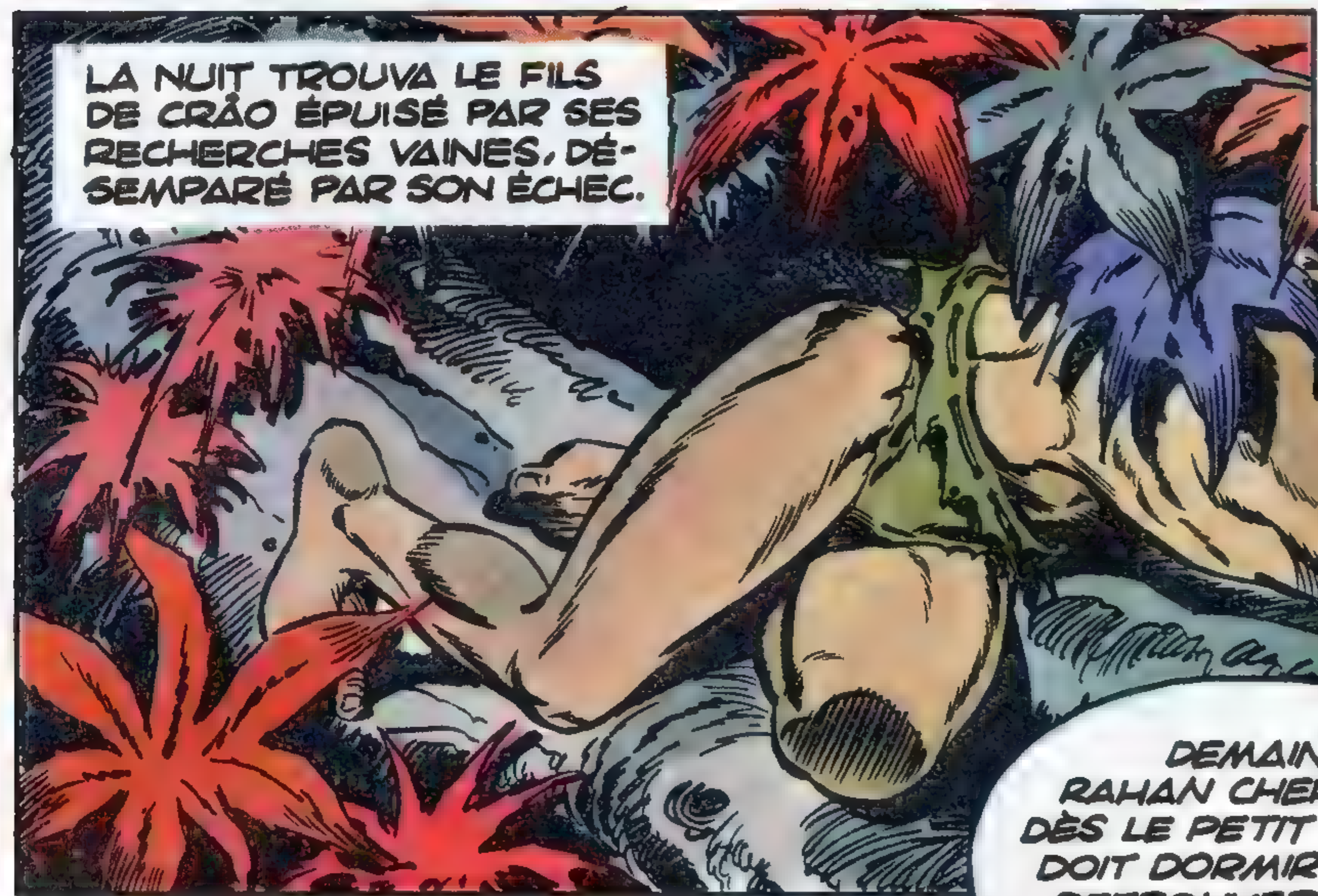


LE VENT ÉTAIT CONTRAIRE, ET LE FILS DE CRÃO NE SUT JAMAIS QU'IL PASSA À DIX PAS DU SINGE TAPI DANS LES FEUILLAGES ...



LE SOLEIL EMBRASAIT MAINTENANT L'HORIZON...

RAHAN NE RETROUVERA PLUS JAMAIS SON COLLIER ! IL TE DEMANDE PAR-DON, CRÃO !



LA NUIT TROUVA LE FILS DE CRÃO ÉPUISÉ PAR SES RECHERCHES VAINES, DÉSEMPARÉ PAR SON ÉCHEC.

DEMAIN, RAHAN CHERCHERA DÈS LE PETIT JOUR. IL DOIT DORMIR POUR RETROUVER SES FORCES !



TROP TOURMENTÉ PAR LA PERTE DE SON COLLIER DE GRIFFES, RAHAN FUT ASSAILLI DE CAUCHEMARS ... LE "QUATRE-MAINS" JETAIT LE COLLIER DANS UN GOUFRE SANS FOND...



... ET COMME IL PLONGEAIT LUI-MÊME POUR RATTRAPER SON COLLIER, CELUI-CI SE DISSIPAIT EN FUMÉE À L'INSTANT OÙ IL LE SAISSAIT...

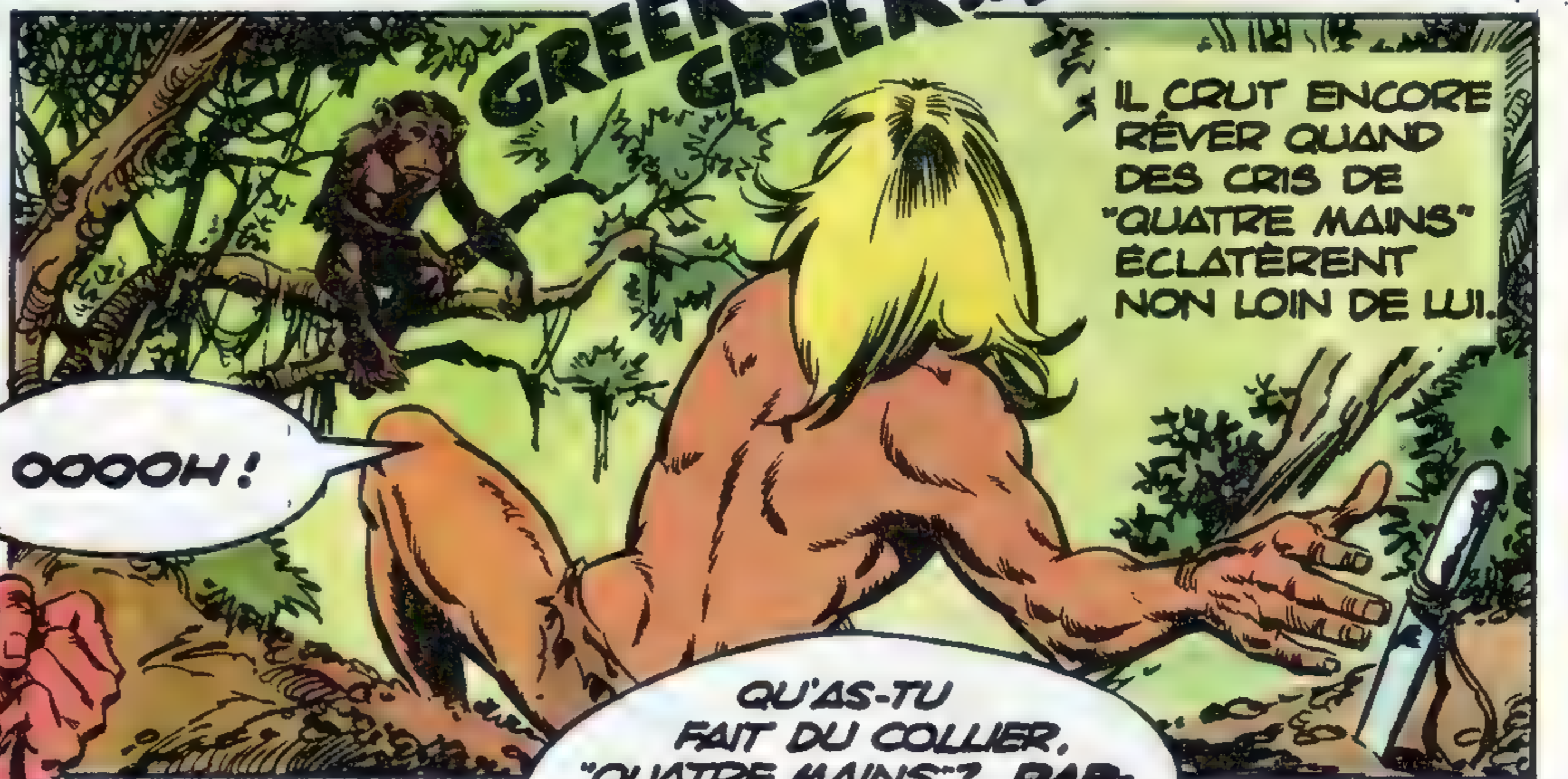


OU BIEN IL SE
TROUVAIT CERNÉ
PAR UN PEUPLE
DE "QUATRE-MAINS"
QUI TOUS LE NAR-
GUAIENT EN
BRANDISSANT
DES COLLIERS DE
GRIFFES ...



... ET QUAND IL
SE RUAIT POUR RÉCUPÉRER SON BIEN, CES COLLIERS SE
TRANSFORMAIENT TOUT-À-COUP EN AUTANT DE PROJECTILES...

... ET QUAND IL PARVENAIT À SAISIR
UN DE CES COLLIERS, LES GRIFFES
FONDAIENT COMME DES GLAÇONS
AU GRAND SOLEIL !...



GREEK GREEK...!

IL CRUT ENCORE
RÉVER QUAND
DES CRIS DE
"QUATRE MAINS"
ÉCLATÈRENT
NON LOIN DE LUI.

OOOOH !

QU'AS-TU
FAIT DU COLLIER,
"QUATRE MAINS"?.. RAP-
PORTE LE COLLIER
ET RAHAN TE
PARDONNERA !

1961



GREEK GREEK...!

CETTE
FOIS, RAHAN NE RÉVAIT PAS ! IL RE-
CONNUIT LE CHIMPANZÉ DE LA VEILLE.

AVEC UN GLOUSSE-
MENT MOQUEUR,
LE SINGE DISPA-
RUT À NOUVEAU.
MAIS RAHAN AVAIT
REPRIS ESPOIR...

PLUSIEURS FOIS, LE CHIMAN-
ZÉ RÉAPPARUT JAILLISSANT
DES FEUILLAGES POUR Y RE-
DISPARAÎTRE AUSSITÔT...

...OU C'EST
UN JEU, OU
C'EST UN
PIÈGE !?

LE "QUATRE-
MAINS" CONDUIRA PEUT-
ÊTRE RAHAN AU
COLLIER !?

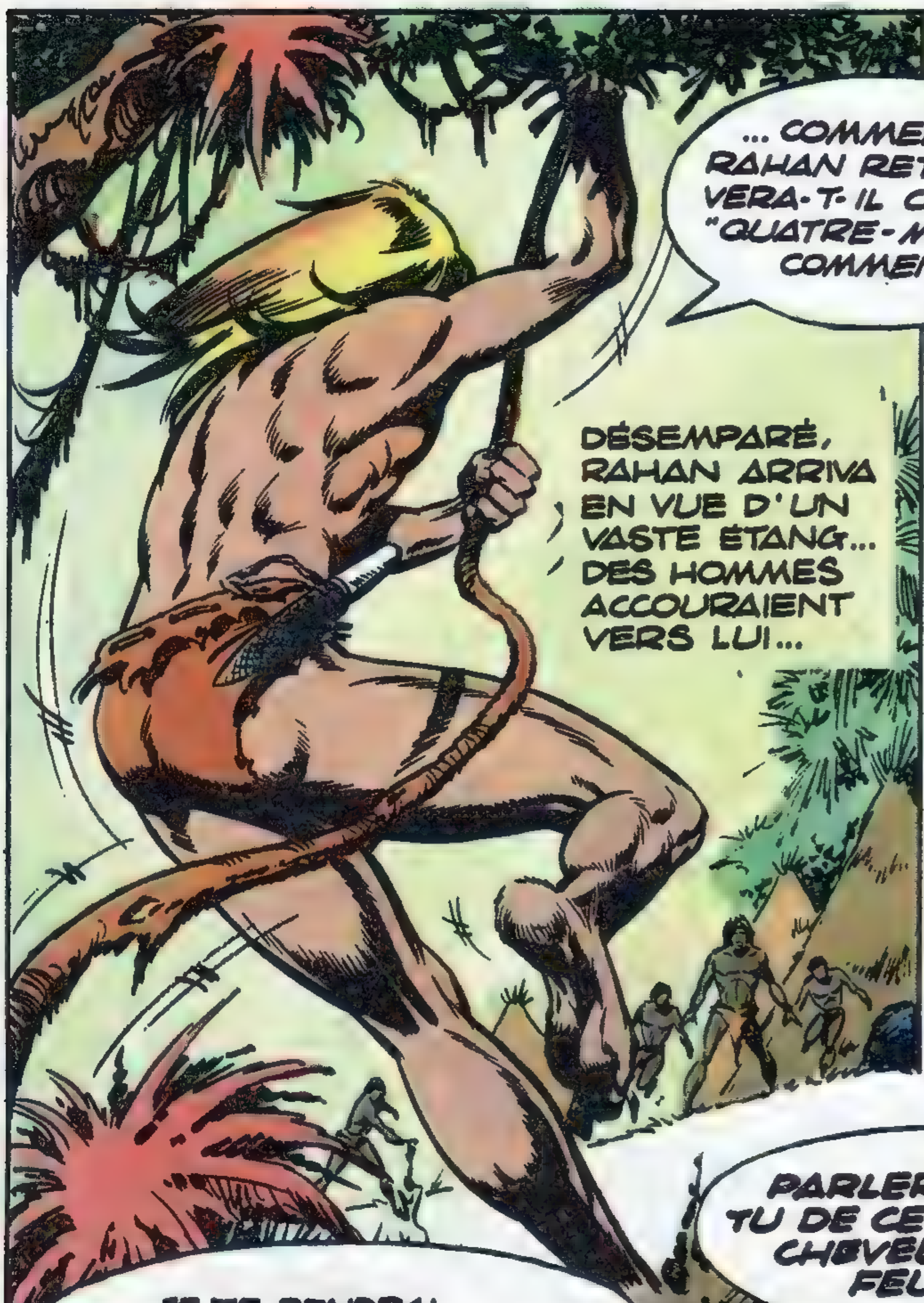
... SI C'EST UN
JEU, RAHAN N'AIME
PAS CE JEU ! SI C'EST
UN PIÈGE, RAHAN
DOIT SE MÉFIER !

... 1961

LE SINGE NE RÉAPPARAÎSSAIT PLUS. MAIS UN
ÉTANG MIROITAIT AU LOIN... DES HUTTES SE
DRESSAIENT SUR LA BERGE...

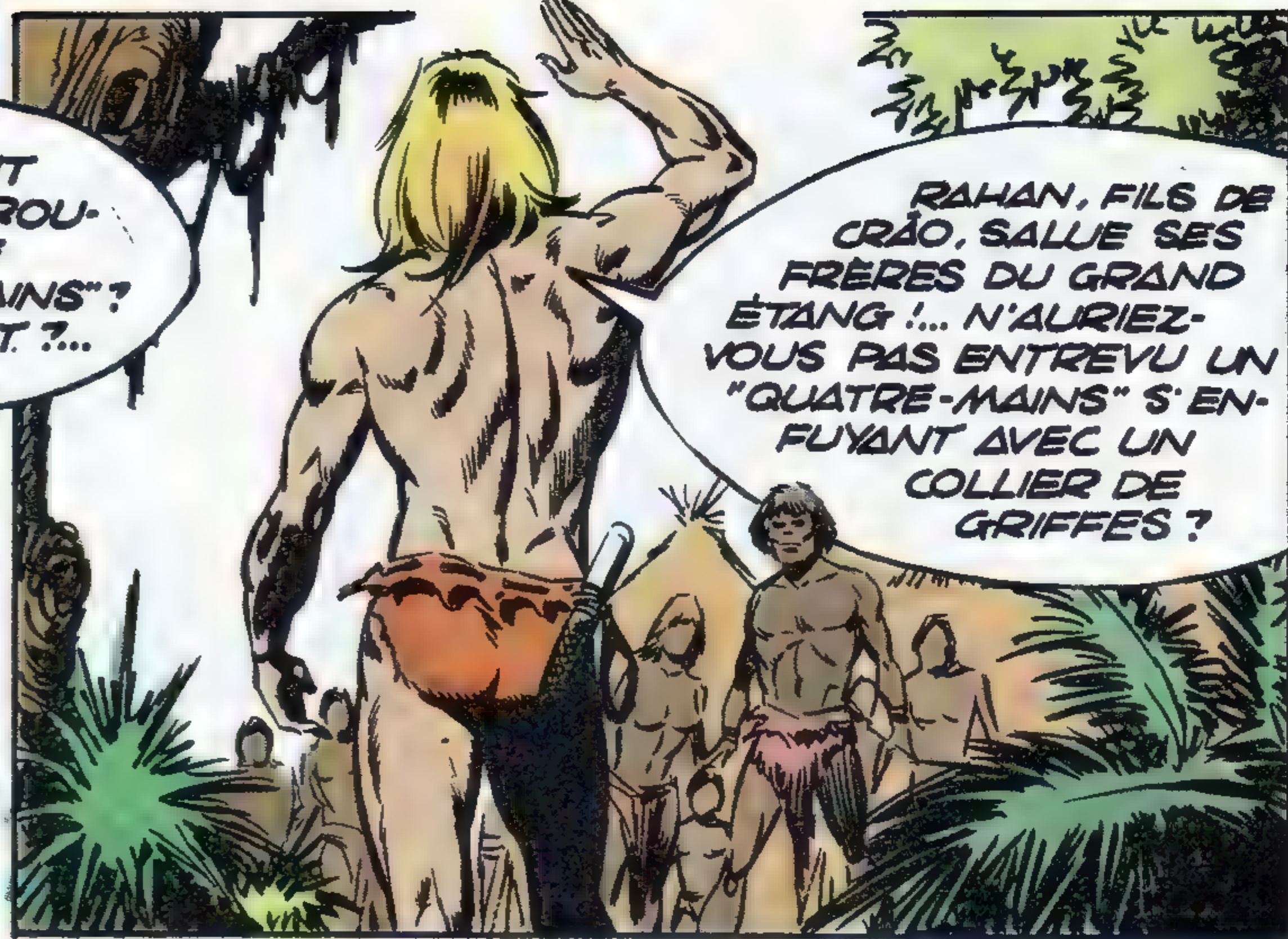
IL SERAIT
ÉTONNANT QU'UN
"QUATRE-MAINS" VIVE
AUSSI PRÈS DE "CEUX-
QUI-MARCHE-
DEBOUT"...

... MAIS RAHAN
N'A PAS LE CHOIX ! IL
DOIT QUESTIONNER CES
CHASSEURS... MAIS QUE
LUI APPRENDRONT-
ILS ?...



... COMMENT
RAHAN RETROU-
VERA-T-IL CE
"QUATRE-MAINS"?
COMMENT ?...

DÉSEMPARÉ,
RAHAN ARRIVA
EN VUE D'UN
VASTE ÉTANG...
DES HOMMES
ACCOURAIENT
VERS LUI...



RAHAN, FILS DE
CRÃO, SALUE SES
FRÈRES DU GRAND
ÉTANG !... N'AURIEZ-
VOUS PAS ENTREVU UN
"QUATRE-MAINS" S'EN-
FUYANT AVEC UN
COLLIER DE
GRIFFES ?

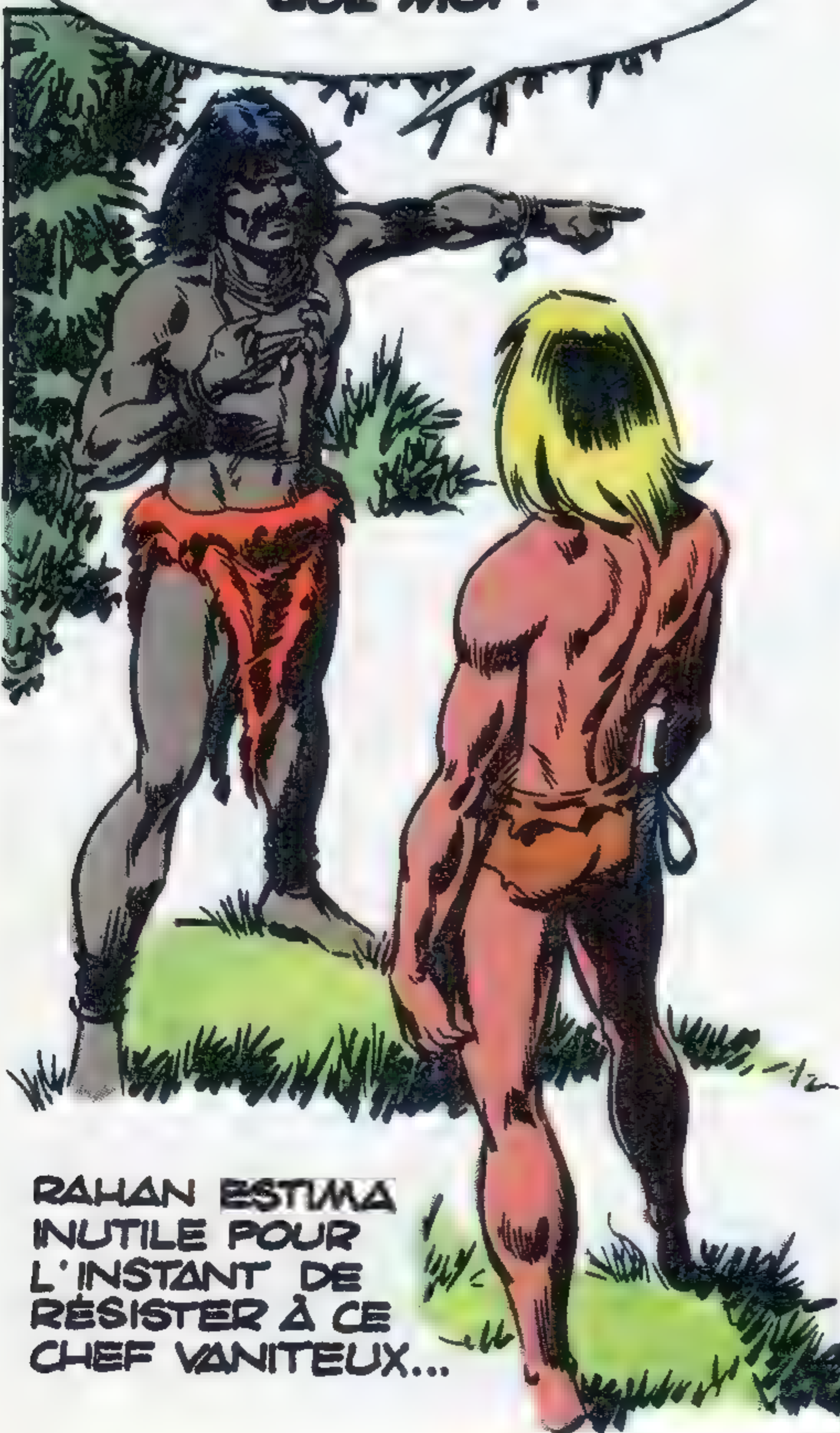
LE COLLIER AUX CING GRIFFES...PEN-
DAIT AU COU DE FREUK-LE-
CHEF !...



PARLERAI-
TU DE CE COLLIER,
CHEVEUX-DE-
FEU ?

OOOOH...

JE TE RENDRAI
CE COLLIER, RAHAN !... MAIS
À CONDITION QUE TU TE
MONTRES PLUS AGILE
QUE MOI !



RAHAN ESTIMA
INUTILE POUR
L'INSTANT DE
RÉSISTER À CE
CHEF VANITEUX...

1961

PEU APRÈS...

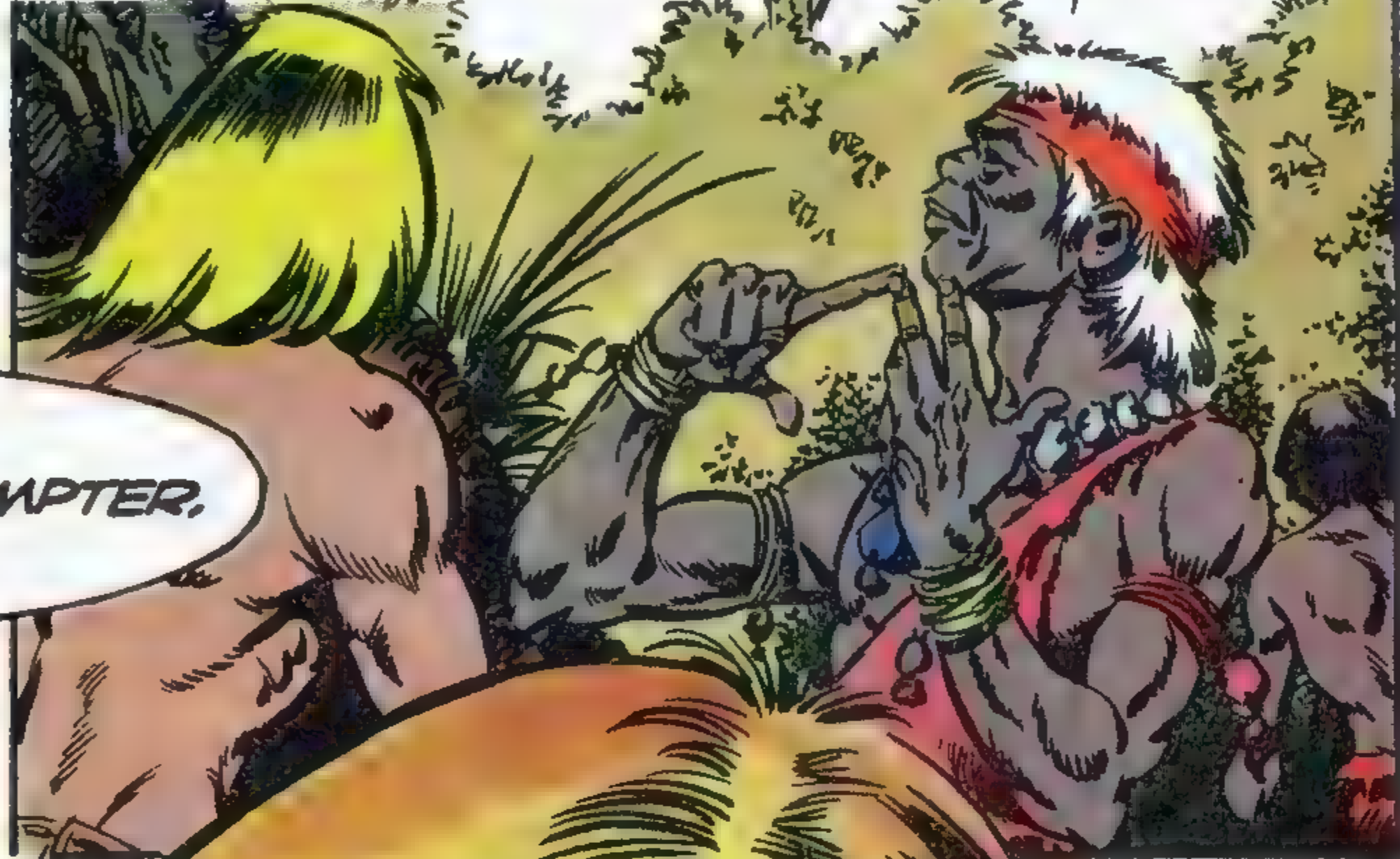
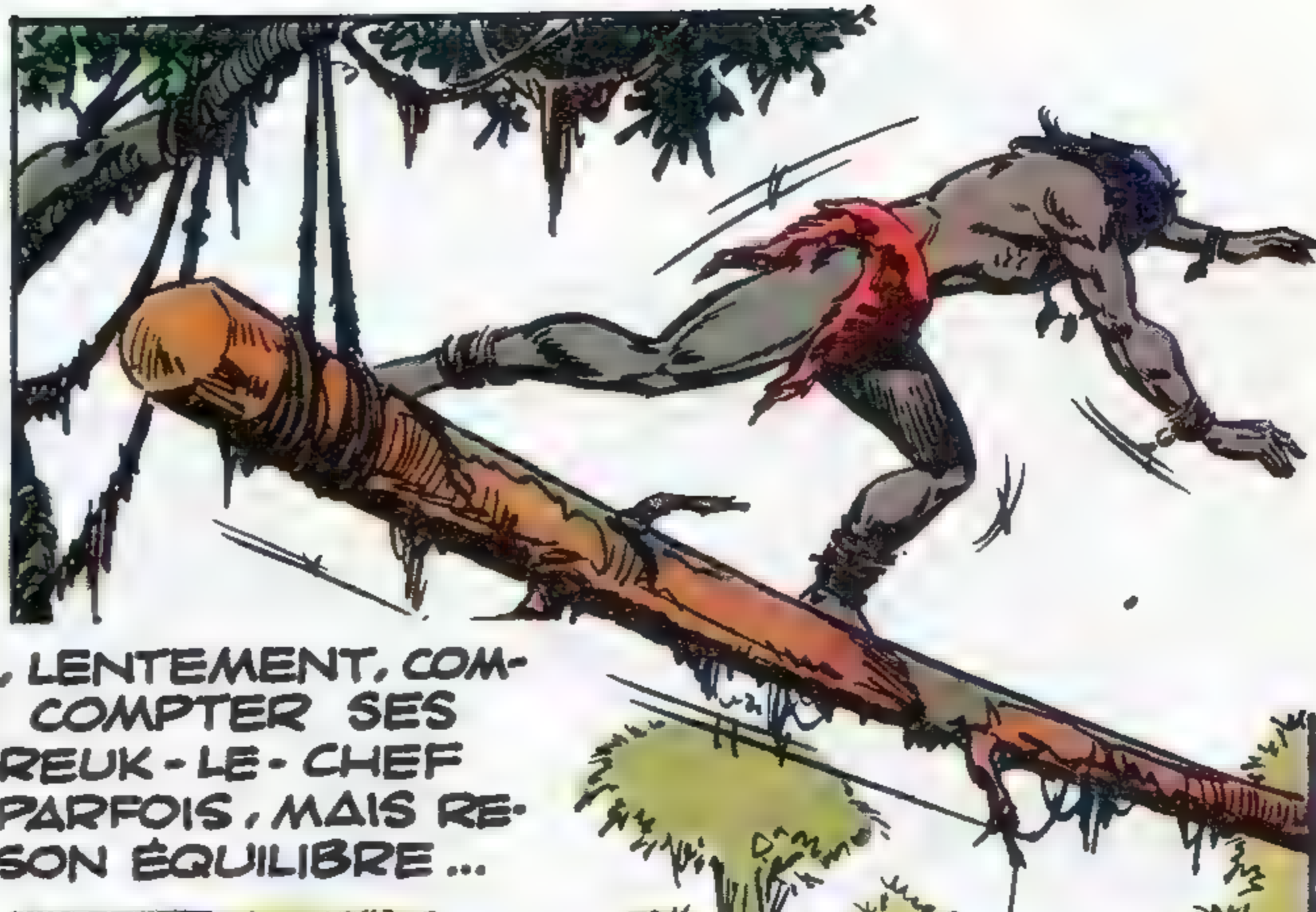
CELUI QUI
METTRA LE MOINS
DE TEMPS POUR PASSER
DE L'AUTRE CÔTÉ,
GARDERA LE
COLLIER !



LE GOULET DE L'ÉTANG
GROUILLAIT DE CROCODILES.



LE SORCIER, LENTEMENT, COMMENÇAIT À COMPTER SES DOIGTS ... FREUK-LE-CHEF VACILLAIT PARFOIS, MAIS RETROUVAIT SON ÉQUILIBRE ...



"L'ÉPREUVE" DEVAIT ÊTRE FAMILIÈRE AU CHEF DU CLAN, CAR IL SE HISSA SANS HÉSITER SUR LE TRONC OSCILLANT !...

TU PEUX COMMENCER À COMPTER, HAKAHA !

1961

RAHAN N'A PAS L'HABITUDE DE SE RISQUER SUR LES BRANCHES MOUVANTES !... IL VA TOMBER AU MILIEU DES "PEAUX-DE-CUIR" !... *

FREUK-L'AGILE A TRAVERSÉ EN SIX FOIS LES DOIGTS DES DEUX MAINS ! C'EST À TON TOUR, CHEVEUX-DE-FEU !...



* CROCODILES .

... IL ATTEIGNIT ENFIN L'AUTRE BERGE ...



IL DÉPLAISAIT À RAHAN DE RISQUER SA VIE INUTILEMENT, STUPIDEMENT... MAIS L'ATTITUDE DES CHASSEURS LUI DISAIT QU'IL NE POURRAIT SE SOUSTRAIRE À CETTE "ÉPREUVE" !...



ALLONS, RAHAN ! C'EST À TON TOUR ! AURAI-TU PEUR ?

OOOH ! RAHAN
POURRAIT IMITER LES
PORTEURS D'EAU DE LA
GORGE MAUDITE !...

UN SOUVENIR D'AUTREFOIS LUI REVE-
NAIT, QU'IL ALLAIT, COMME TOUJOURS,
ADAPTER À LA SITUATION NOUVELLE...

UN INSTANT PLUS
TARD, RAHAN SE
RISQUAIT SUR LE
TRONC INSTABLE.

HAKAHA - LE SORCIER, IMPASSIBLE,
COMPTAIT...

LE COUTELAS D'IVOIRE EFFEUIL-
LAIT RAPIDEMENT LE LONG
BAMBOU...

ALORS,
CHEVEUX-DE
FEU, SÉRAIS-
TU LÂCHE ?

NON,
FREUK ! RAHAN
ARRIVE !

OOOOOH...

DIX FOIS,
LE FILS DE
CRÃO FAILLIT
PERDRE
L'ÉQUILIBRE.
DIX FOIS,
LA PERCHE
DE BAMBOU
L'AIDA À LE
RETROUVER...

ZLAAC

1961

...ET IL ATTEIGNIT L'AUTRE BERGE...

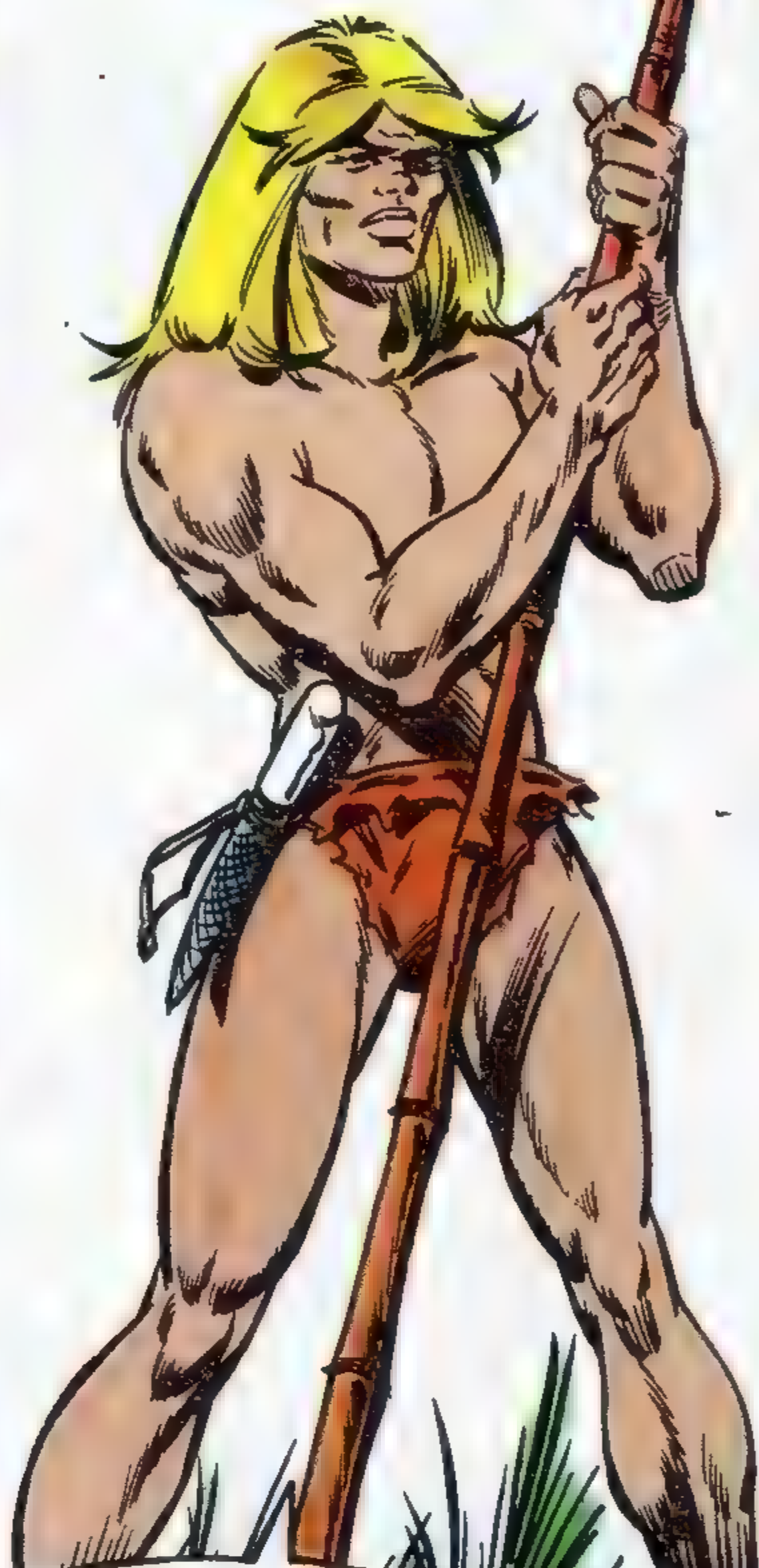
CING FOIS
LES DEUX MAINS !
RAHAN A ÉTÉ PLUS RAPIDE
QUE FREUK ! IL A
GAGNÉ !

UNE CLAMEUR
SALUA L'EXPLOIT
DU FILS DE CRÃO...

NON ! AVEC CE BAMBOU, RAHAN A TRICHÉ ! MOI, FREUK, CHEF DE CE CLAN, T'EXIGE QUE RAHAN AFFRONTE "TOYA" SUR LE TRONC DE JUSTICE !



LA MAUVAISE FOI DU CHEF SOULEVA UN MURMURE RÉPROBATEUR.



QUI A PARLÉ D'UN CHASSEUR !?...AH ! AH ! AH ! VOILA TOYA, MON FIDÈLE "QUATRE-MAINS" !



LE SINGE, BÂTON EN MAINS, S'ÉLANÇAIT SUR LE "TRONC DE JUSTICE" AVEC UNE EXTRAORDINAIRE AGILITÉ...



RAHAN PEUT, QUELQUES FOIS, RISQUER SA VIE... MAIS IL NE VEUT PAS VOLER CELLE D'UN AUTRE CHASSEUR !

SURGISSANT DE LA HUTTE DU CHEF, RAHAN RECONNAISSAIT LE CHIMPANZÉ QUI LUI AVAIT VOLÉ SON COLLIER !

1961

NUL N'A JAMAIS TRIOMPHÉ DE "TOYA" !



SI TU REFUSES LE COMBAT, TON COLLIER SERA JETÉ AUX "PEAUX-DE-CUIR" !

RAHAN N'A AUCUNE CHANCE CONTRE UN "QUATRE-MAINS", FREUK ! TU LE SAIS BIEN !





1961



1961

AHAN MON DÉMON!
DISPARAÎTRE AVEC
MON COLLIER!

RAA

EUK-LE-
EF, FOU
RAGE,
NAIT DE
ER LE
LIER DE
FFES
NS L'É-
ANG!

RAHAN DOIT
DEVENIR FOU POUR
SE JETER AINSI AU
MILIEU DES "PEAUX-
DE-CUIR"!

RAHAN VIT SON
PRÉCIEUX COLLIER
DISPARAÎTRE... IL
N' HÉSITA QU'UNE
SECONDE ... ET IL
LE RATTRAPA A-
VANT QUE CELUI-
CI N'AIT TOUCHÉ
LE FOND!

VLOUFFF!!

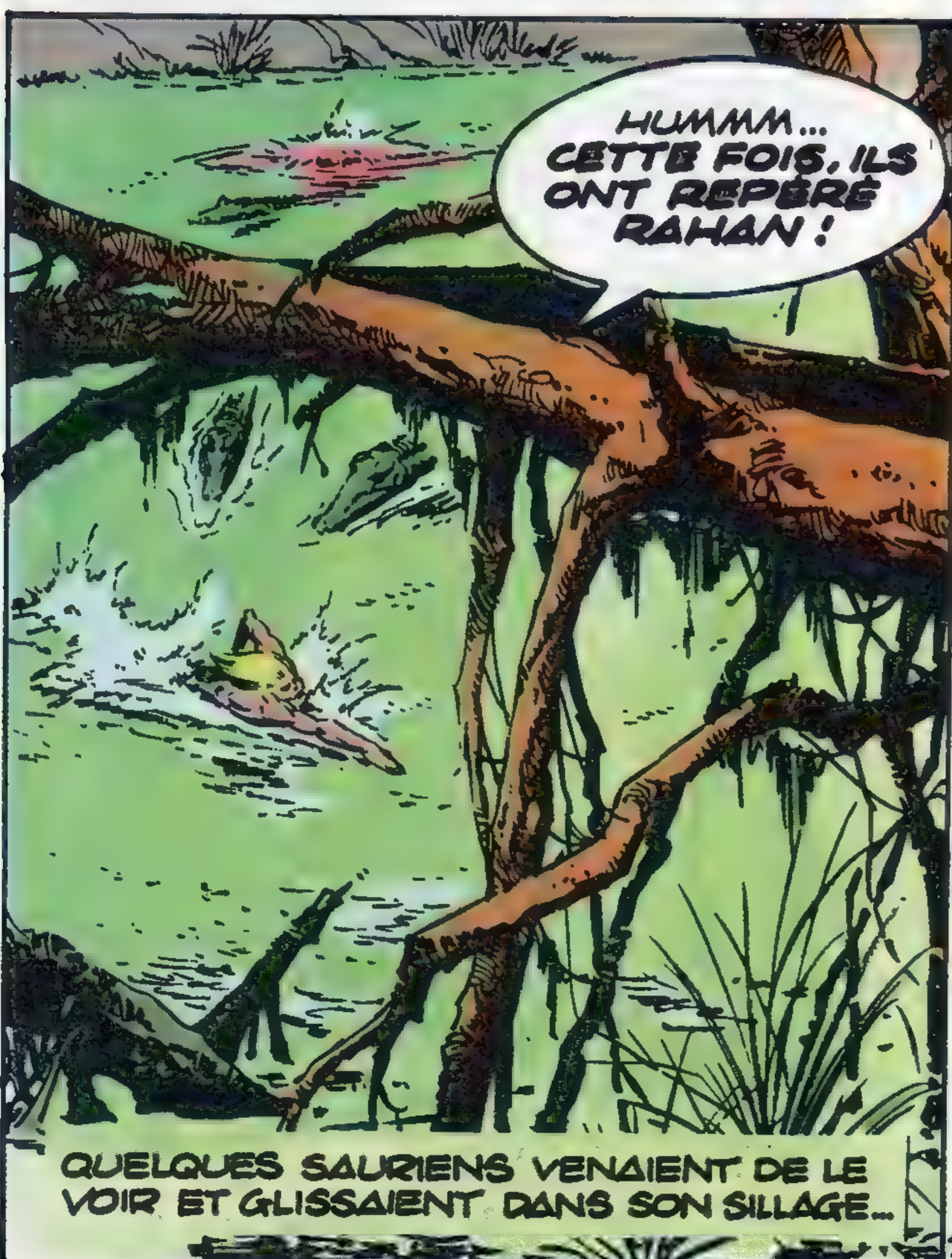
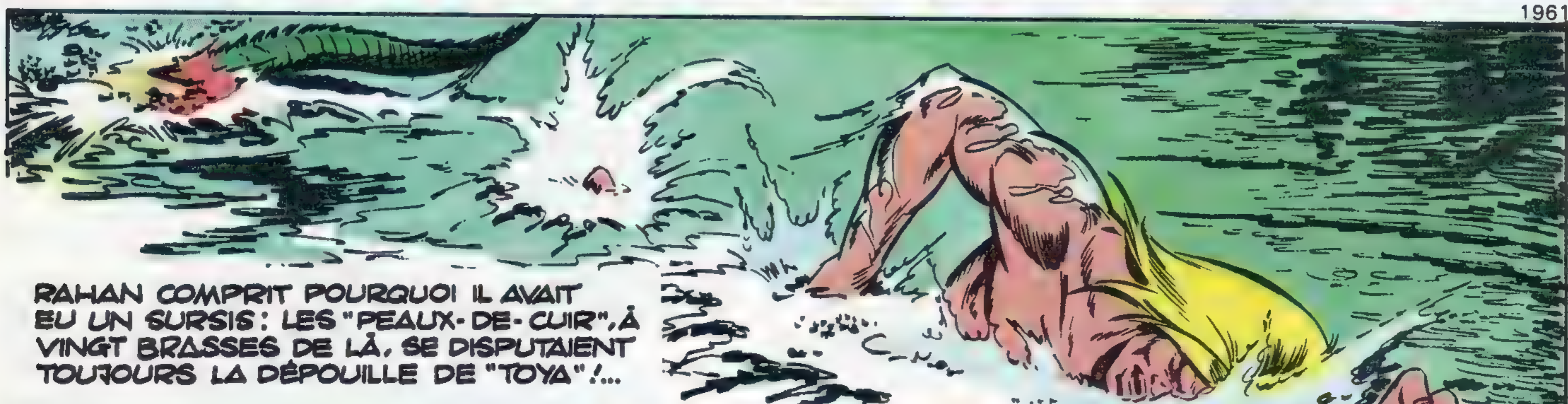
12

...MAIS IL
S'AGRI-
PA DE
JUSTES-
SE AU
TRONC!
ET LA
SECOUS-
SE SUR-
PRIT
"TOYA"
QUI CHU-
TA À SON
TOUR !...

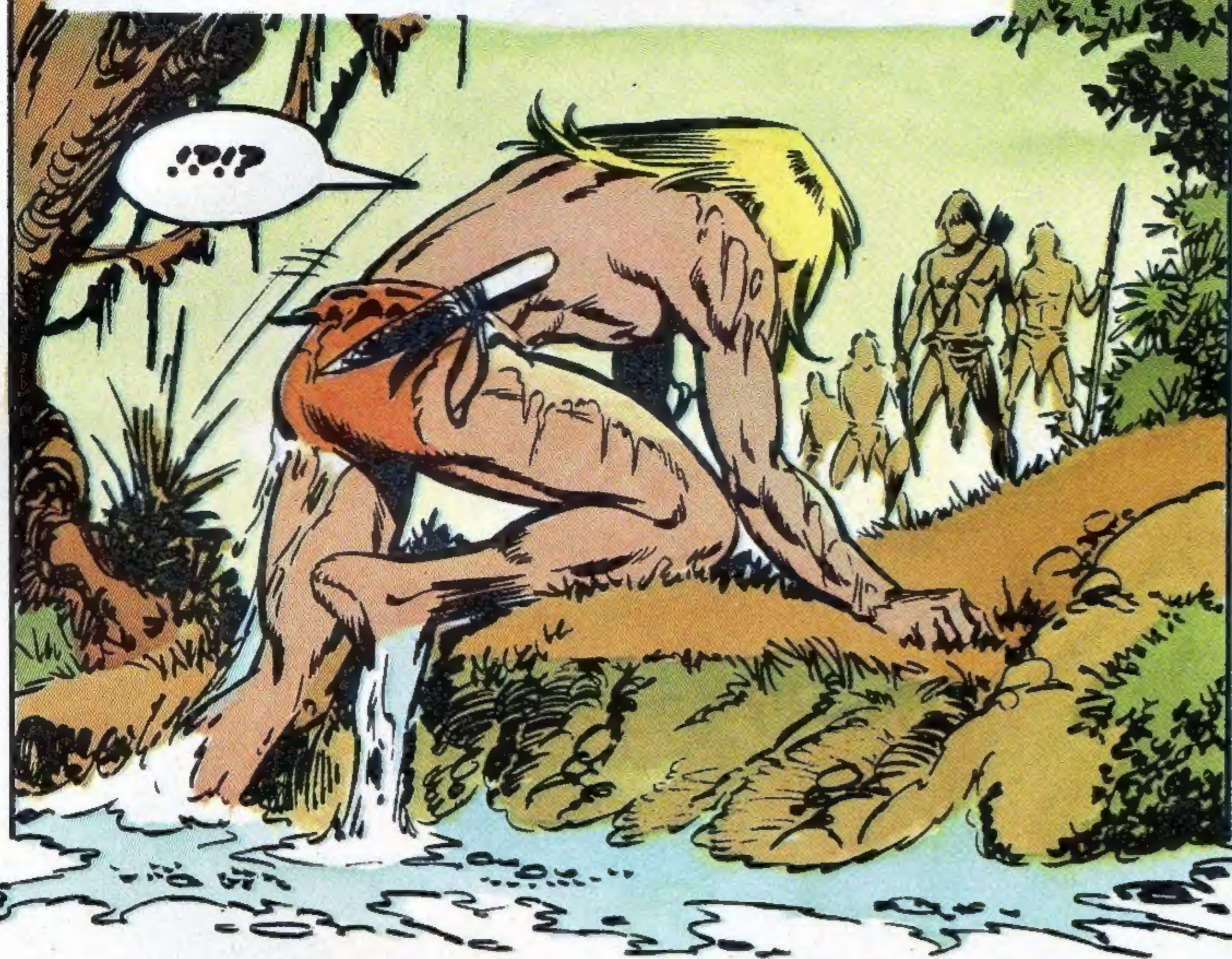
FREUK-LE-
CHEF, FOU
DE RAGE,
VENAIT DE
JETER LE
COLLIER DE
GRIFFES
DANS L'É-
TANG.

RAHAN VIT SON PRÉCIEUX COLLIER DISPARAÎTRE... IL N'HÉSENTA QU'UNE SECONDE... ET IL LE RATTRAPA AVANT QUE CELUI-CI N'AIT TOUCHÉ LE FOND !

WLOUFFF..!



QUAND RAHAN, BATTANT LES CROCODILES DE VITESSE, SE HISSA SUR LA BERGE, UN SILENCE ÉTRANGE Y PESAIT ...

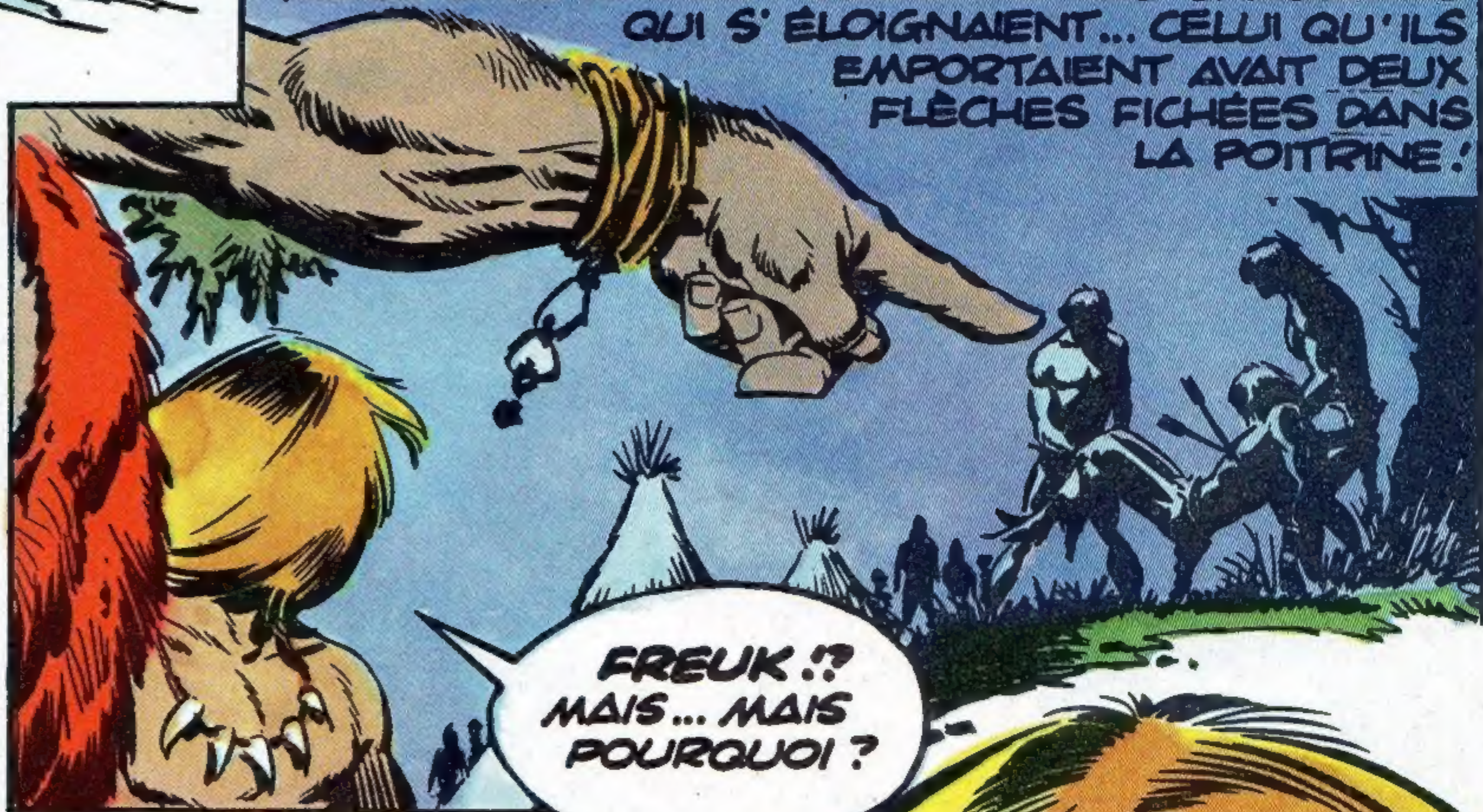


RAHAN NE VOULAIT PAS CE COMBAT AVEC "TOYA", FRÈRES! RAHAN N'AIME NI LES COMBATS AVEC LES "QUATRE-MAINS", NI AVEC "CEUX-QUI-MARCHENT-DEBOUT"!



1961

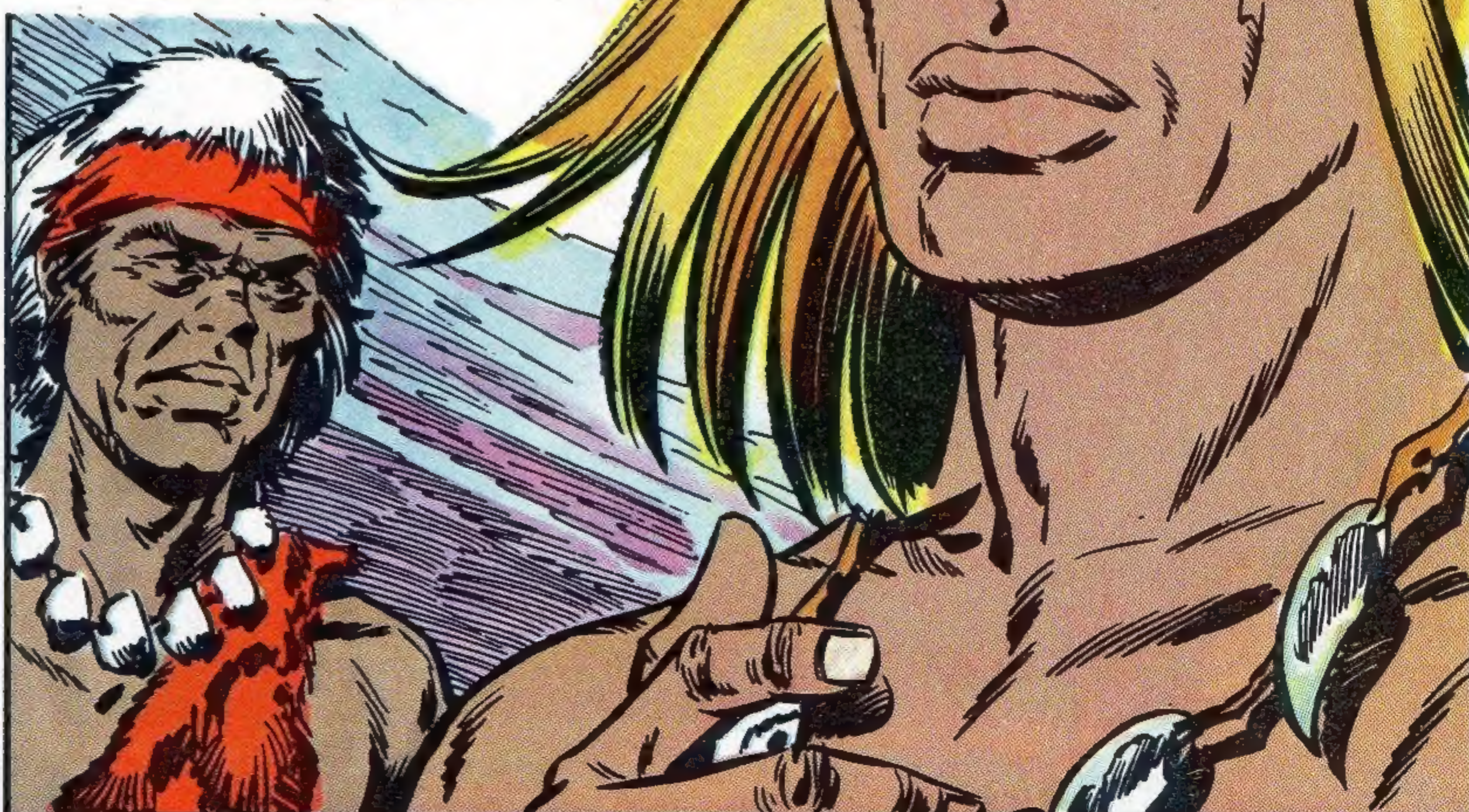
HAKAHA. LE SORCIER DESIGNAIT LES CHASSEURS QUI S'ÉLOIGNAIENT... CELUI QU'ILS EMPORTAIENT AVAIT DEUX FLÈCHES FICHÉES DANS LA POITRINE!



...MAIS IL TROUVE QUE FREUK-LE-CHEF N'A PAS ÉTÉ TRÈS LOYAL ENVERS LUI !...



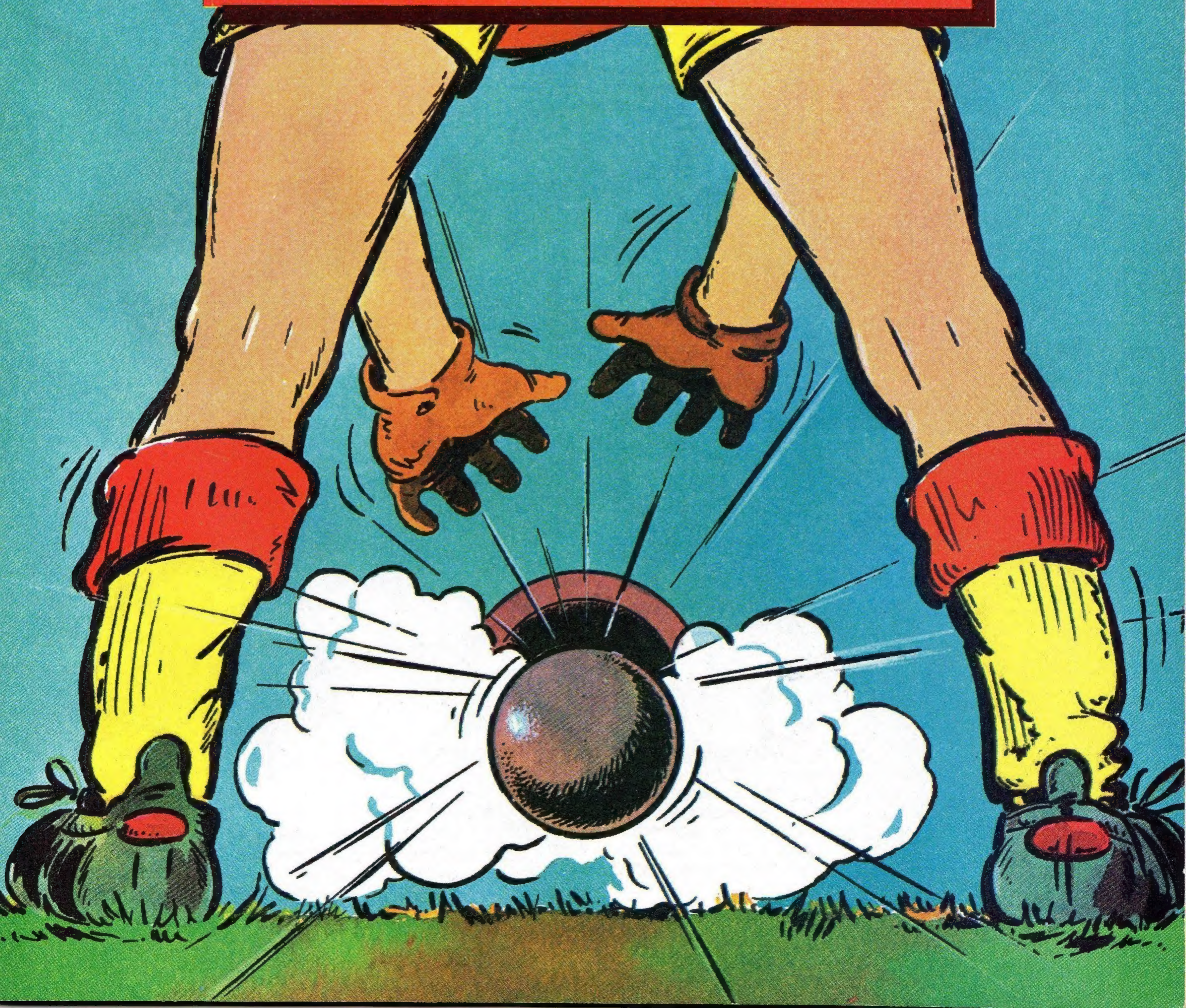
LA GORGE DE RAHAN S'ÉTAIT NOUÉE. IL TROUVAIT TROP RAPIDE ET TROP DUR LA JUSTICE DE CE CLAN. MAIS IL N'Y POUVAIT PLUS RIEN... LE FILS DE CRÃO NE SUT QUE PALPER LES GRIFFES DE SON COLLIER, COMME POUR S'ASSURER QU'IL ÉTAIT BIEN SORTI DU CAUCHEMAR...



LA SEMAINE PROCHAINE

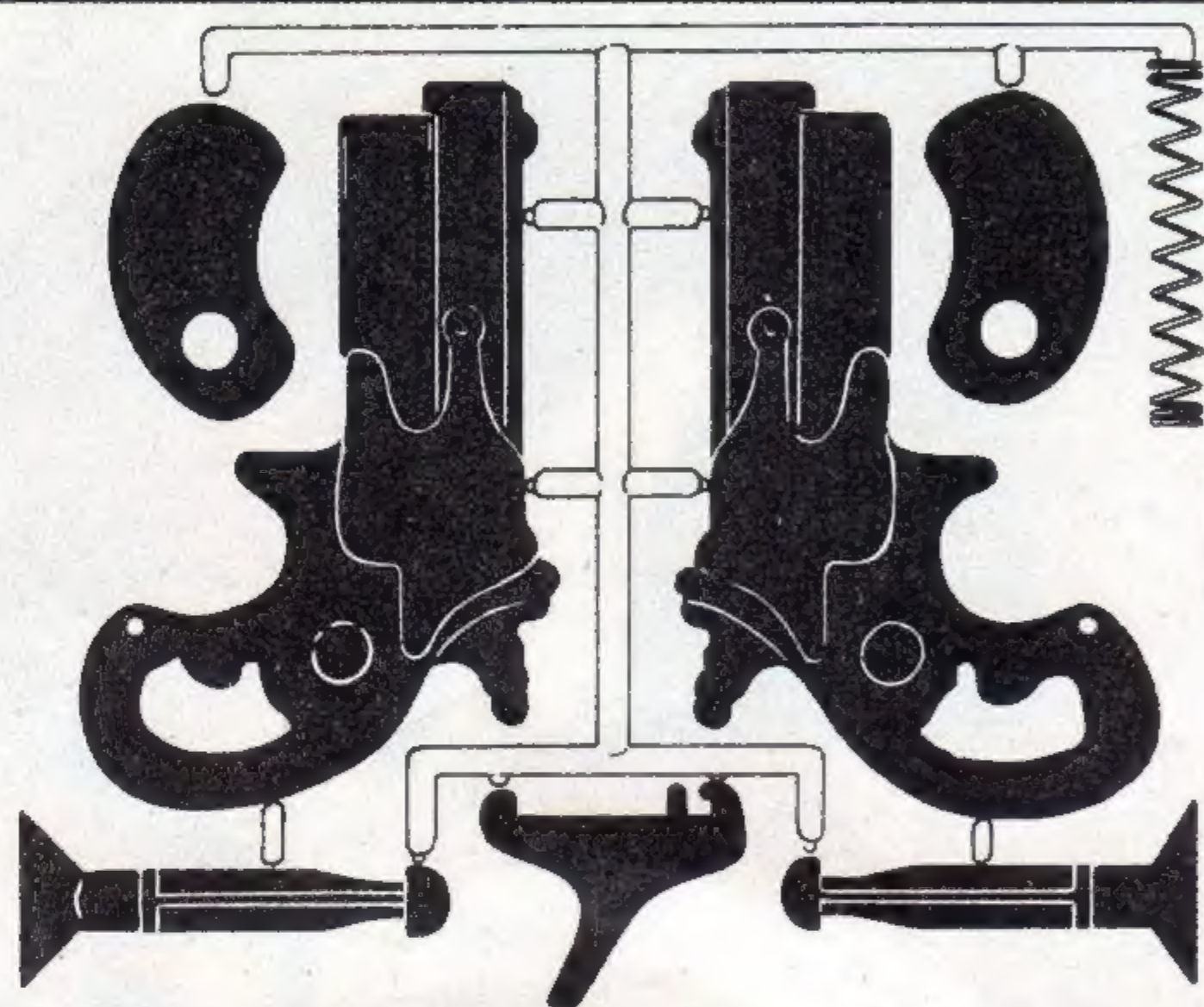
LE FOOT A SOUFFLE

Un gadget fou, fou, FOOT...

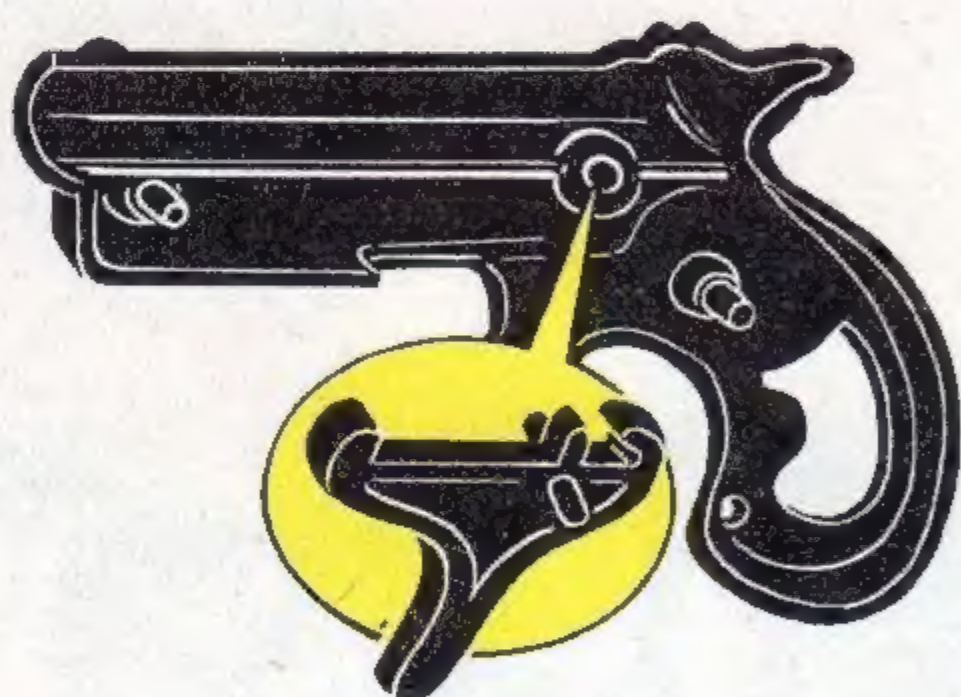


**ton
gadget**

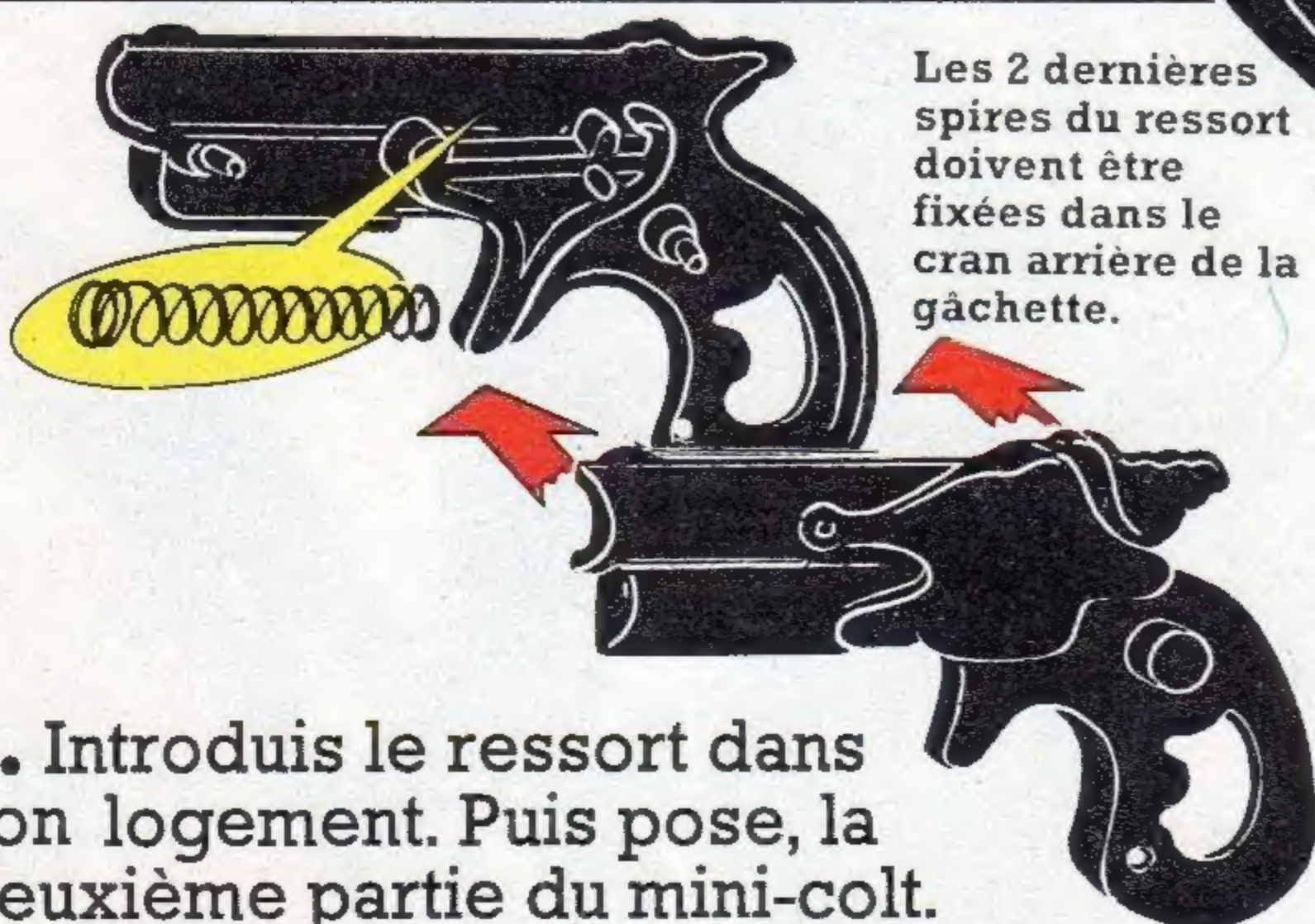
le mini-colt à fléchettes



1. Ton gadget se compose d'une grappe et d'un ressort. Dégrappe avec beaucoup de soin, tous les éléments de ton gadget.

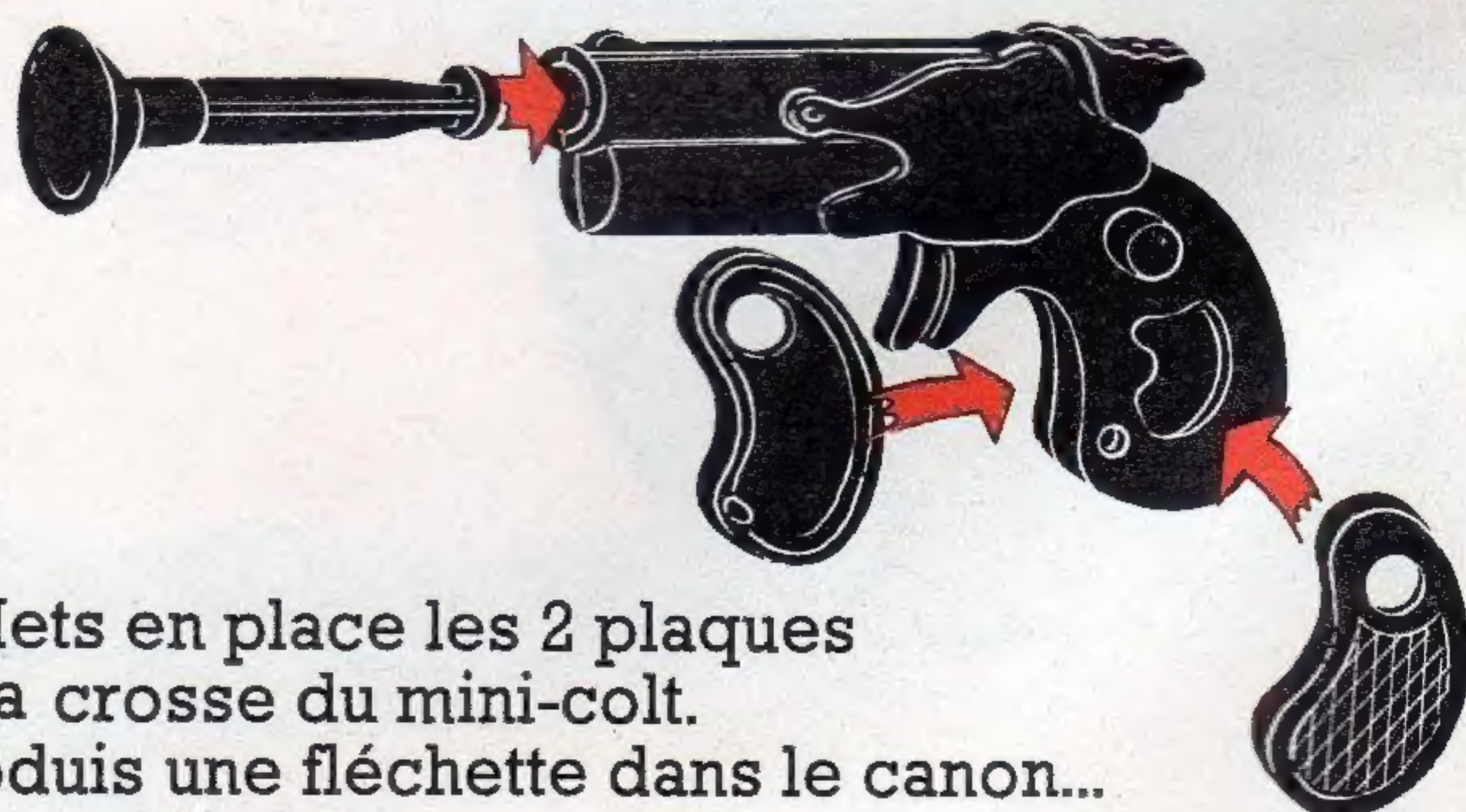


2. Installe la gâchette comme il est indiqué sur le dessin.



3. Introduis le ressort dans son logement. Puis pose, la deuxième partie du mini-colt.

Les 2 dernières spires du ressort doivent être fixées dans le cran arrière de la gâchette.



4. Mets en place les 2 plaques sur la crosse du mini-colt. Introduis une fléchette dans le canon... Vise... et tire!

Précis et inoffensif, voici le mini-colt à fléchettes. Il te permettra d'exercer ton adresse en te

mesurant en "duel" avec tes copains... Pour cela, rien de plus facile que d'organiser un concours avec une cible à atteindre.

LE NOUVEAU
Pif

N° 723

8F.

TON GADGET LE MINICOLT A FLECHETTES

